平成7年11月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第21号通巻第155号
昭和62年5月6日第三種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
November 15, 1995 No.155




ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

# GAMEST

1995
11.15
毎月15日・30日発売
500yen



'95AMショーアンケート
結果発表！

鉄拳2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
キャノンダンサー
ミッドナイトラン

このゲームをやらずして
なにをやる！
AMショーアンケート第1位！
## VIRTUAL ON

必殺技コマンド公開！
## マーヴル・スーパーヒーローズ

8キャラの性能が見えてきた
## ファイティングバイパーズ

ポリゴングラフィックここに極まる！
## ソウルエッジ

今アーケードで噂の必勝法
ストリートファイターZERO／バーチャファイター2.1／ゲーム天国
パルスター／ソニックウィングス3／超人学園ゴウカイザー／ほか

ニューゲームジャングル
ロックマン ザ・パワーバトル／スカイターゲット／サンドアール
ファンキーヘッドボクサーズ／スポーツフィッシング2

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック 第5回

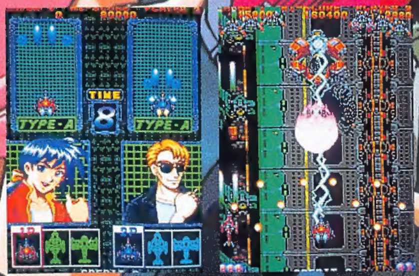
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

A-D-3195

## シューティング

**新型時間跳躍エンジンを手中にした、**
**凶悪な巨大ボス(ギアンディガス)が**
**人類3000年の歴史を破壊しはじめた。**
**君は、過去・現在・未来を駆け巡り、**
**ギアンディガスを倒し、地球の平和を守るのだ!!**






### アイテムやボーナスを制するものが激闘を制す

**ショット・ボンバー関係**

| ショットパワー | ウエポンチェンジ | ボンバー |
| --- | --- | --- |
| 取るたびにショットパワーが5段階アップ | 取るたびにショット形態が2種類交互にかわる | 取るたびにボンバーストックが1個増える |

**サブウェポン関係**

| ミサイル | ナパーム | ホーミングレーザー |
| --- | --- | --- |
| 前方にミサイルを発射 | 両横前方斜めにナパーム弾を発射 | 敵を追尾するレーザーを発射 |

**得点ボーナス・その他**

| 1アップ | ボーナス | ボーナス |
| --- | --- | --- |
| 自機のストックが1機増える | 得点が入る | 得点が入る |



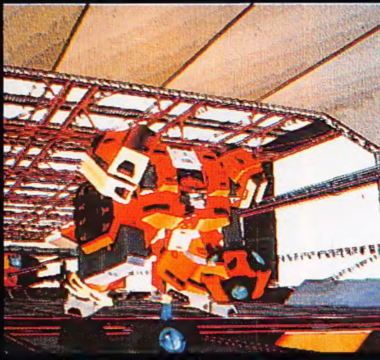
## AMショー人気投票ト〜ップ!

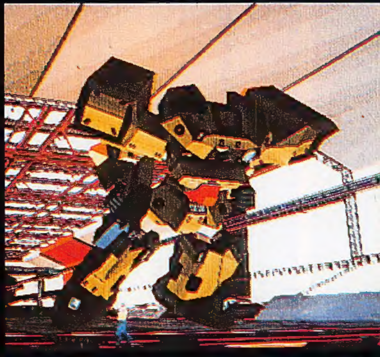
# 電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

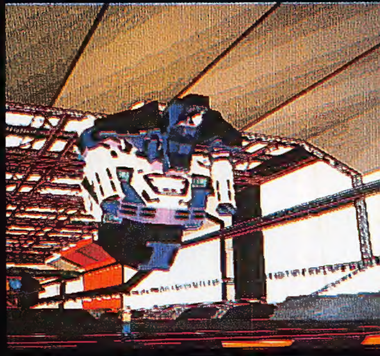


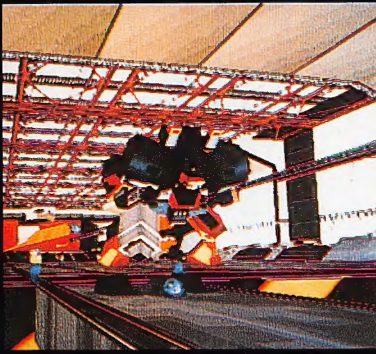
**ゲームの性格上、マニア層の支持が強いだろうと思われたこのゲーム。AMショーではなんと人気投票で1位に!新しい風が吹き始めたようだ!**

担当:ずるずる









### AMショーの人気トップ!

9月13、14、15日、幕張メッセで行われた「AMショー」の会場にて、新声社が集計した出展ゲームによる人気投票で見事トップを取った「バーチャロン」。

ショー前の時点では、対戦型のゲームの形を取ってはいるが、ロボットもの、相手を撃ち合う系であるため、他の対戦格闘ものには勝ち目はないだろうと予想していた。

編集部内でも、どちらかというとマニア好みのゲームであることがちょっと気になっていた。この辺は、セガの開発陣も同じ気持ちだったに違いない。

しかしフタを開けてみるとショーの1日目は2位だったが、2日目以降はトップへ。予想に反していい結果が出たようだ。

ゲームの性格上、やや一般客にアピール度が少なく見えるが、意外にこういったものが目新しく見えるのではないかと思った。

とりあえず第一印象はよかったようだ。この期待をどうふくらましていくかがこれから楽しみである。











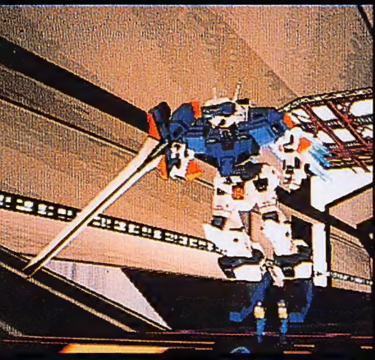


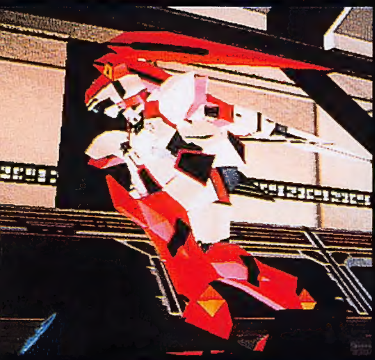


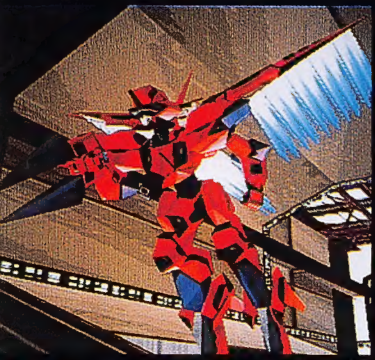


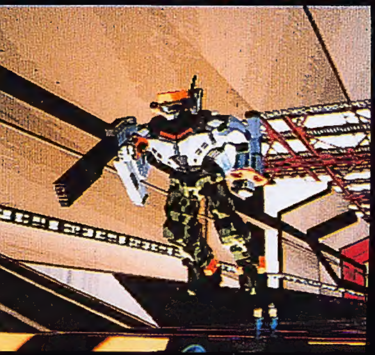






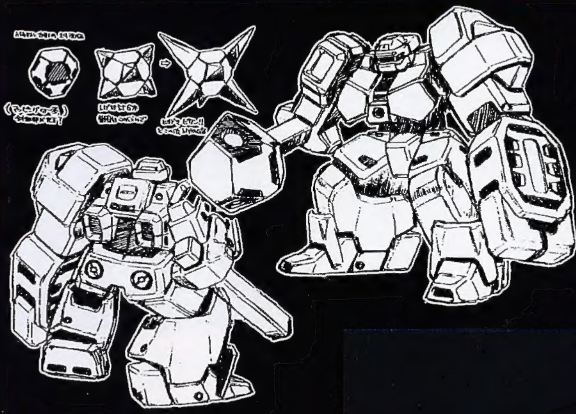






## 今回は4号機を紹介

プレイヤーが使用できるロボットは全部で8機体。それぞれ個性ある機体で、選ぶ方も悩んでしまうと思う。
ひと通り使ってみて、自分の性格、プレイスタイルで選んでみるといいだろう。
ノーマルなタイプもあれば、ちょっとこれは特異？そんなタイプもある。
今回紹介するロボットは、その特異、異色ものの中に入るのではないかと思うものだ。
その名は「ドルカス」。見た目通り重量級ロボット。そのため移動速度は遅い。
武装面を見てみると、右手は弾丸を撃ち出し、左手は投げてぶつけてダメージを与える鉄球、両手（ボタン）攻撃では、左右前方2方向に火柱を上げていくミサイルを備えている。
もちろん他のロボット同様、ジャンプもできるし、ダッシュもできる。接近戦もできる。



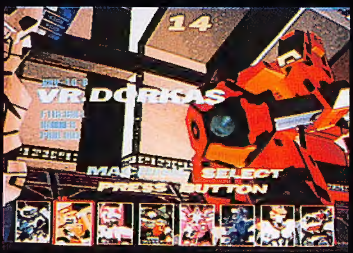


**VR.DORKUS** Ver.2.1
CGイラストと違うのは、鉄球を持つ手が逆というところかな。完成版では左手に持つ。















## ダッシュボタンを活用しよう

今回は、バーチャロイドの操作、ゲーム展開を緩急自在にする重要テク、「ダッシュ」についての情報だ。

「バーチャロン」の基本操作は、2本のレバーによる前後左右、斜め方向への移動と、レバーについたトリガーによる攻撃。たったこれだけだ。

ただしこれだけでは、トロトロと歩きながらの射撃戦が続くだけで、メリハリも盛り上がりもあったものじゃない。

やはりバトルには刺激が必要だ。逃げ場を与えぬ猛攻、意表を突く電撃的戦法、ギャラリーを沸かせる脱出・逆転劇。これらを可能にするために、バーチャロンには従来の同系統のゲームにはなかった特殊な操作によるテクニックが2つある。

1つは左右のレバーを外側に同時に開くとできる「ジャンプ」。

もう1つはレバーの人差し指側についているトリガーとは別の、親指の位置についているボタンを押すと起こる「ダッシュ」だ。

先ほどはあえて特殊な操作、と書いたが、バーチャロンの世界ではどちらも基本事項。操作方法そのものは非常に簡単になっているので、堅く構える必要はない。重要なのは、「ボタンを押すだけでいいダッシュ」について、どれだけ知識があるかだ。

## 通常ダッシュとダッシュ攻撃

ダッシュは、ボタンを押したときにレバーが入っている方向へ、急加速して移動する。左へレバーを入れながらダッシュボタンを押せば左へ高速移動し、真後ろへレバーが入っているとき、つまりバックしているときにボタンが押されれば後ろ方向（画面のこちら側）へ高速移動する。このときのダッシュスピードには各バーチャロイド（以降V・R）ごとに差があり、また1回のダッシュで進む距離にも違いがある。

これらの性能差によってダッシュの使用タイミングや使用頻度に差は出るものの、各V・Rに一貫していえる「ダッシュの必要性」は実に2つある。

1つめは、ダッシュ中だと強力な、または特殊な攻撃ができるという点。

2つめは、ホーミング攻撃が強いバーチャロンの世界では、信頼のおける回避運動（移動）になる、という点。

まずは攻撃をしないことには始まらないので、通常移動時よりも強力な攻撃ができる「ダッシュ攻撃」は、どんどん利用すべきテクニックだ。

このダッシュ攻撃を利用した戦法などについてはまだ詳しくは語れないが、距離を置いて牽制のつもりでダッシュRA（右手武器による攻撃）をしているだけで強い、というV・Rや、相手V・Rを一度ダウンさせ、その起き上がりを狙って周囲を旋回するようにダッシュしてLAのランチャーをバラまいておく、というような特定の状況下で活用すると有効なV・Rなど、さまざまなタイプが存在する。

では、ダッシュを回避に使う、ということについて説明しよう……かと思ったが、丁度ダッシュによる旋回（方向転換）のネタが出たので、先にこちらを説明してしまおう。

## これさえ覚えれば初級クリア ダッシュ方向転換攻撃

バーチャロンを遊ぶうえで、まず一番初めに覚えてほしいテクニック（知識）は、ズバリこれだ。

ダッシュ中、ただ正面（進行方向）や横にレバーを入れて攻撃したのでは「真っすぐその方向へ直進しつつ攻撃する」だけになる。よく考えてみよう。これでは、ダッシュ後に行きつく先が決まっているのと同じなので、相手に狙われやすくなる。

この不具合いを打開するため、ダッシュしたあと、（ダッシュ中）の攻撃は、自動的に相手の方向を向いて攻撃をする。

このときのダッシュの軌道は、直線ではなく、攻撃のために向いた方向へカーブを描いた形になる。

もしダッシュを早く終わらせたいときは、レバーを左右に（右は右、左は左に）入れてやればよい。

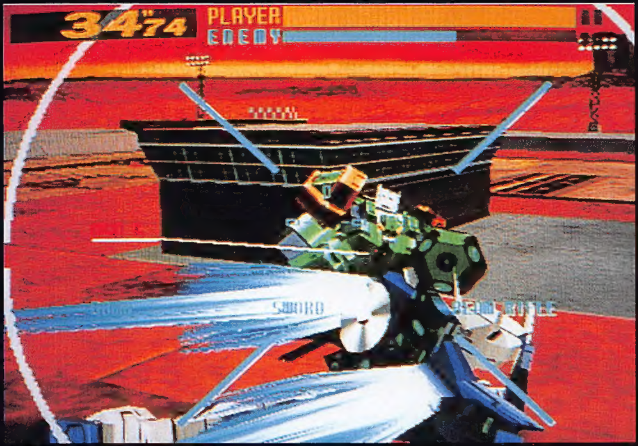
旋回や斜め方向への移動、カーブの仕方など詳しいことは攻撃が本格的に始まってから解説していくので、もともとこのタイプの操作はチンプンカンプン、という人はもう少し待ってほしい。

## ジャンプ中の動きについて

敵からの攻撃を避けるテクニックは、ダッシュの他にジ



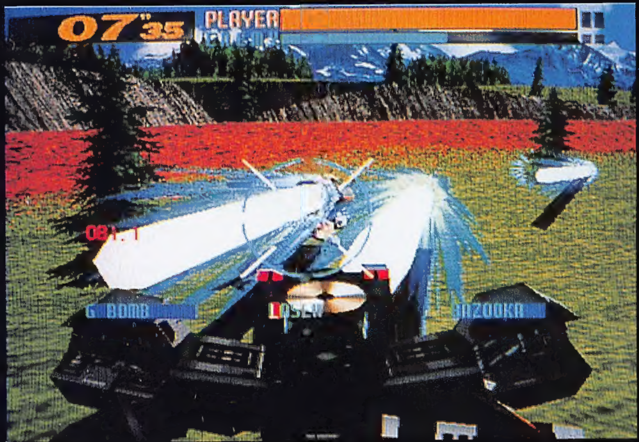
普段は単発でしか発射できないライデンのバズーカも、ダッシュ中に撃てば3連射になる。



右方向へダッシュしているところ。



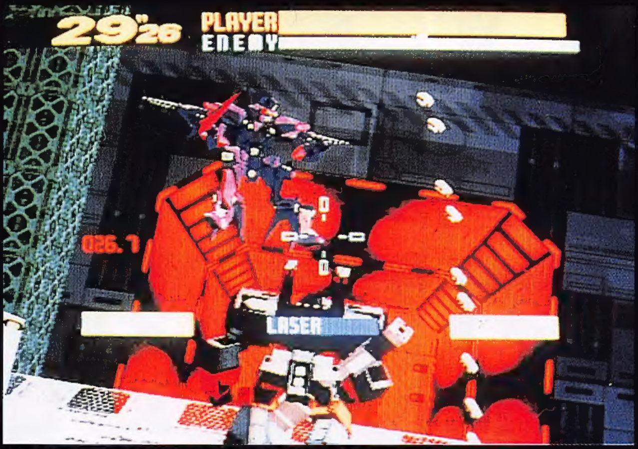
ダッシュで一気に近づいて斬る！なんて芸当も可能だ。



普通に立ち止まって撃つとスキありで危険なライデンのレーザー。しかしダッシュ方向転換攻撃をすれば、このように弧を描きながら横すべりで撃てる。ちなみにダッシュ中は2連射になる。



空中からの攻撃も特殊なものばかり。

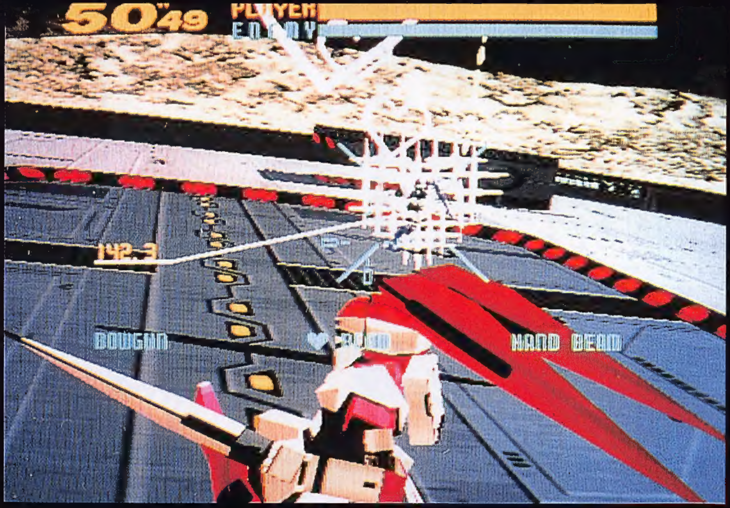


相手がジャンプすると、カメラは自動的にそちらへ向く。

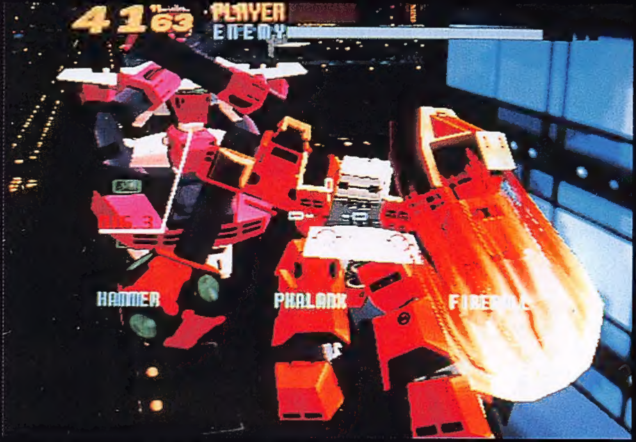
ャンプもある。
　平面上だけの戦いに成りがちだが、ジャンプも上手に使うことで避けるだけでなく、攻撃に使うこともできる。
　ただしこのときの使い方はかなり制限されるといっていい。なぜなら、ジャンプしたあと、大きな移動ができないため（下降中、多少であるが、着地点をズラせられる）そこを狙い撃ち、待ち伏せされる危険性があるからだ。
　バーチャロンの場合、空中戦という展開はちょっと考えにくいので、ジャンプを多用することはまずないだろう。接近戦ではなおさらだ。

## ダッシュ回避の重要性とダッシュ後の硬直

　バーチャロンの武器は、それにもとからホーミング性能がある、なしにかかわらず、きちんとロックされていればある程度誘導していく。
　足の速いV・Rにロックされて撃たれるのも嫌だが、ホーミング性能のいい武器をロック状態で出されると、テムジンのような標準クラスのV・Rでさえかわすのは至難だ。
　そこで、誘導してくる攻撃に悩まされるようなら、ダッシュを使って回避する方法をとろう。
　ただし、この方法は完璧ではない。なぜなら、ダッシュ後は少しの間だけ硬直してしまうからだ。したがって、飛んでくる弾を避けようと思ってダッシュしても、早すぎると硬直で止まっているところに当たってしまう。強力な誘導系攻撃をやりすごすなら、ある程度引きつけてからダッシュして、自機が止まる前に、弾のほうに先に抜けていってもらうしかない。
　ダッシュ距離が短くて硬直の長いライデンなどは、普段からダッシュ攻撃などをしまくっていると、いざというときにダッシュできなくて危機に陥ることがあるので要注意だ。



誘導性のいい♡ビームが飛んできた！このへんまで引きつけたら、ダッシュ！



右近距離は、腕が超高速回転して敵の機体に風穴をあける！これはカッコイイぞ!!



オマケ。前ページで紹介の、ドルカス近距離攻撃、左は鉄球でゴツン！

期待のカプコン最新ゲームの最新情報だ!!

MARVEL COMICS

# MARVEL SUPER HEROES
## マーヴル・スーパーヒーローズ

X-MENシリーズ名物のつながるチェーンコンボと、その対抗策、∞カウンターの解説だ。担当：KAL



### インフィニティカウンター 窮地を脱出せよ！

今回は、ゲームを盛り上げる、格闘ゲームの華ともいうべき連続技に必要不可欠な「チェーン」のかかり方を解説する。

X-MENをプレイしていた人は身にしみて覚えていると思うが、この作品もやはり、「どこでも追い打ち」と、キャラごとに性質の違う通常技のチェーン、そしてあらゆる通常技を必殺技等でキャンセルして次の技につなげられるという特徴を前面に押し出している。

これは、連続技を研究するだけで面白いし、変幻自在の攻めができて爽快感も抜群という気持ち良さはあるものの、守る側からすると、しばらくほとぼりが冷めるまでは耐えに耐えて、辛抱する以外になく、ともすれば「ハメあい」になってしまいそうな雰囲気さえあった。

しかし、マーヴル・スーパーヒーローズには、そんな危機をのりこえる防御技、その名も「インフィニティ・カウンター（∞カウンター）」が設けられているのだ。

∞カウンターのコマンドは、⬅⬋⬇+P。相手の攻撃をガードしたら素早く入力。すると、ガードによる硬直を無視して、各キャラごとに設定された必殺技で調子にのっている攻め手のキャラに報復の一撃をあたえることができるのだ。

### 気になるのは∞ゲージの限界値

∞カウンターがどんなものか、もうわかってもらえただろう。ストゼロの「ゼロカウンター」と同類のものだ。

しかし、この∞カウンター、いつでも使えるわけではない。∞カウンターを1回使うと、「∞ゲージ」のストックを、まるまる1つ失うのだ。

ここで問題になってくるのが、「∞ゲージを溜められる回数」。

ヴァンパイアハンターでは何個でも溜めることができ、ストゼロは3個が最大ストック数だった。このどちらも、全キャラに共通してのことだったが、∞ゲージは、「キャラによって溜められる量が違う」のだ。

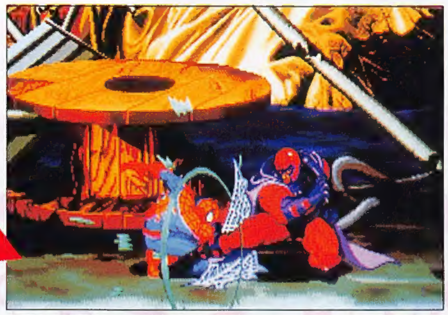
∞ゲージを1回フルにしたらそれ以上はもう溜まらないキャラもいるし、最大5回分まで溜められるキャラもいる。

もうおわかりだろう。ゲージを溜められる量の少ないキャラは、∞カウンターにゲージを消費してしまったら、それで終わりなのだ。

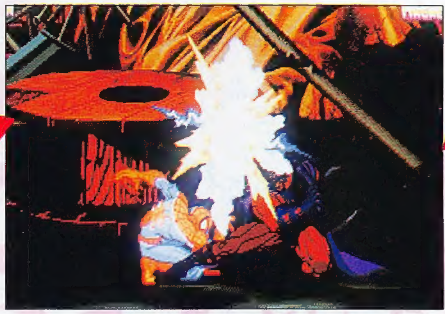
超強力な「インフィニティスペシャル」に使うか、守りの鍵、∞カウンターのためにとっておくか、キビシイ判断を迫られそうだ。

なお、∞カウンターと同じような効果が、ジェム・アビリティを使用することで得られる、攻撃をガード中に、ジェムを使用すればいいのだ。

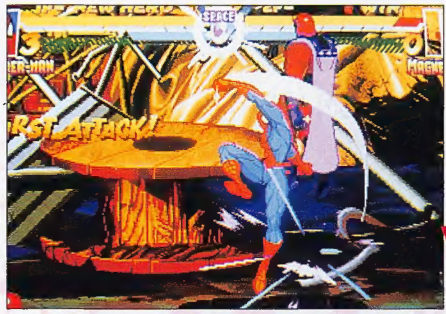
ゲージ限界値の少ないキャラは、これでフォロー!?



相手の攻撃をガードしたら、素早く∞カウンターのコマンドを入力！



成功すると、画面が暗くなって自キャラのみが必殺技を出す。




この一瞬の間だけ相手は動けないので、スキの大きい技にかけるとダメージを与えられる。




ジェムでガードキャンセルするときも、タイミングは同じ。コマンドは、普通にジェル使用のもの。

## チェーンコンボ表

| | | |
|---|---|---|
| スパイダーマン | 小→中→大 | 4 |
| キャプテン・アメリカ | 小→中→大 | 4 |
| アイアンマン | 小→中→大 | 3 |
| ハルク | 小→中・小→大 | 3 |
| ウルヴァリン | 6個押し | 4 |
| サイロック | 6個押し | 5 |
| ブラックハート | K→P | 1 |
| シュマゴラス | P→K | 1 |
| ジャガーノート | 小→中・小→大 | 3 |
| マグニートー | K→P | 3 |

### チェーンを極めろ!

今や常識となりつつあるチェーンコンボ。通常技から通常技につながる連続技だ。

マーヴル・スーパーヒーローズの世界では、6個あるボタンを次々と押していってチェーンコンボになったりならなかったりすることを、一部の例外を除いて「チェーンがかかる、かからない」という。


「小→中→大チェーン」の使い手、アイアンマンに一例を示してもらった。まずは小足払い。

チェーンのかかる順番でボタンを押した場合、1打目の通常技の「戻りモーション」をとばして、すぐに2打目の通常技が出る。ちょうど通常技→キャンセル必殺技と同じようになるわけだ。

チェーンのかからない順番でボタンを押した場合、1打目の通常技の戻りモーションが表示され終わってから2打目の通常技が出るので、連続技にならずにガードされてしまうことがほとんど。しかし


すぐに立ち中Kを押してチェーン成功。続いて大足払いを連打し…、

小足払い連打とか小パンチ連打のように、もともとスキの少ない通常技と出の早い通常技を使った、チェーンではない自力コンボも存在する。

マーヴル・スーパーヒーローズでは、あらゆる通常技に必殺技などの特殊入力技でキャンセルをかけられる、というのも特徴のひとつ。したがって、チェーンで小P→小P→中P→大K→必殺技、という連続技や、ジャンプ小K→ジャンプ中K→空中必殺技、


大足払いがヒットしている間にスマートボムのコマンドを速攻で入力。入力が間に合えば…、

というような連続技もできる。

チェーンのかかるタイミングなどはかなりアバウト。通常技が当たっている最中に次のボタンを押しておけばOK、てな具合だ。連打しててもいいので、ヴァンパイアでチェーンが苦手だったという人も安心してもらって構わない。

左に、チェーン→キャンセル必殺技の例を載せておいたので、X-MENをやっていなかったという人などは、見て感覚をつかんでほしい。


大足払いのモーションを途中までキャンセルしてスマートボムが出る。代表的なチェーンだ。

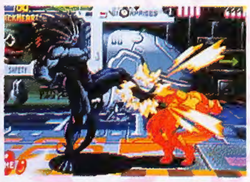
### チェーンのかかる順番、方向

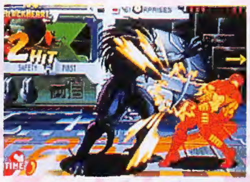
先にも述べたとおり、マーブル・スーパーヒーローズのキャラクター達には、それぞれチェーンのかかり方に違いがある。

これは、ストゼロのようにボタンを押せる順番（道すじ）を決められているのとは違い、「どの方向へ押していけるのか」という法則だけが決められている。

表のなかに、各キャラのチェーン法則を載せておいたので、具体的な意味について、少し解説しておこう。

「小→中、小→大」というのは、小Pか小Kのどちらかスタートで、中か大のどれかのボタンを押したら終わり、というチェーンだ。小P→中Kでもいいし、小P→大P、小K→中K、小K→大Pでもいい。「K→P」というのは、キックからパンチへの方向ならボタンの強弱に関係なく押せる。中K→中Pや大K→小Pなど、意外なつながり方をする可能性の高いチェーンだ。


「K→P」のチェーンの一例。立ち大キックから…、


素早く立ち中パンチボタンで立派な連続技に、実はこのあと……、

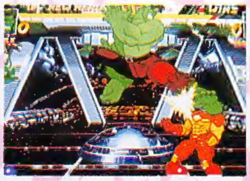
「P→K」はその逆。「小→中→大」というのは、同じ強さのボタンは押せず、強方向へのみつながるチェーン。「6個押し」は、小P→小K→中P→中K→大P→大Kと押せるチェーンのことだ。

### 空中チェーンまずはここから

同じカプコンの対戦格闘ゲームでも、マーヴルほど空中連続技が重要な作品はこれまではなかったろう（同シリーズのX-MENを除いて）。

マーヴル・スーパーヒーローズには、スーパージャンプという他に類を見ないファクターがあるため、必然的に空中戦になることが多い。また、地上にいる相手に対しても、空中からの攻撃が第一手になることが大半だ。

そこで、自分が空中にいるときの対空連続技、対地連続技を、いくつか作っておくと、試合を優位に進められる。なかには途中で空中投げが入ったりする連続技もあり、その華麗さに酔うのもいい。


ジャンプ攻撃に昇りと下りで出すのが常識。しかし連続技にするなら、一応打点に注意して…、


小K→中Kと素早くボタンを叩いてみた。ベーシック。

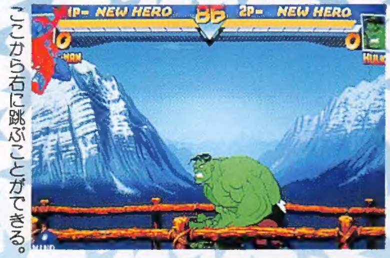
# LET'S SHOW TIME スパイダーマン

さあ、このページでスパイダーマンの必殺技のことがわかったら、さっそく君も記念撮影。

担当：KKY－いなりん

## キャラ特性について

スパイダーマンのキャラ特性は「三角跳び」ができることである。これはジャンプして画面の端についたとき、レバーを反対方向に入れるとできる。空中戦が大きなポイントになるこのゲームでは、ぜひ使いこなしたいテクニックである。


ここから右に跳ぶことができる。

## 必殺技について

各必殺技のコマンド公開ということで、それぞれ細かいところを書いていこう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ウェブボール | ↓↘→＋Ⓟ | マキシマムスパイダー | ↓↘→＋ⓅⓅⓅ |
| スパイダースティング | →↓↘＋Ⓟ | 三角跳びができる。ふっとび中にウェブスイングで受け身ができる | |
| ウェブスイング | ↓↙←＋Ⓚ | | |
| ウェブスロー | →↘↓↙←＋Ⓟ | | |

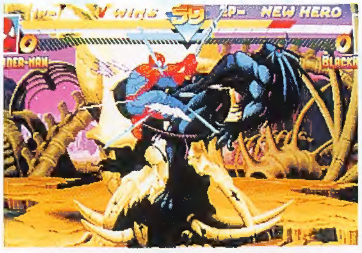
●ウェブボール

人工クモ糸「ウェブシューター」を使った飛び道具で、当たった相手を繭にくるんでしばらく動けなくしてしまう。

小は出るまでが早く大だと遅いのだが、相手を繭にくるんでいる時間は大が一番長く小は短い。小でくるんだときは一瞬でほどけてしまうのでさらに攻撃を加えることはほとんどできないが、大ならば近づいて連続技を決めるぐらいの余裕がある。

それなら大だけ使っていればいいかというとこれが微妙なところで、小ならばほとんどの通常技にキャンセルをかけて連続技でつながるのだが、大だと限られた技からしかつながらないのである。

この技の使い方がスパイダーマンの大きなポイントとなっていきそうである。


ここでもボタン連打していると、


追い打ちで2HITになる。

●スパイダースティング

いわゆる昇龍タイプの必殺技で、この技の大きな特徴としてX-MENから伝統の、技を出したあともボタンを連打することでさらに追加攻撃ができることである。

これを出すとスキができたりすることもなく、ほとんど連続でつながってくれるので、この技を出すときはいつもボタンを連打していてかまわない。


大足のあと大がキャラ限定でつながる。

●ウェブスイング

「ウェブシューター」を使って振り子運動をして蹴りを出す技。小中大で足を伸ばして蹴りを出すまでの時間に差があるが、足を伸ばす前の膝にも攻撃判定があるのであまり問題ない。この技は空中で出すこともできる。


足が伸びてなくても攻撃判定アリ。

●ウェブスロー

X-MENのオメガレッドの使っていた「カーボナディウムコイル」に似ていて、伸ばした「ウェブシューター」に当たった相手をブンブン振り回す技である。また小中大で伸ばす方向が変わるのも一緒で、それぞれ小が水平、中が斜め上、大が真上となっている。

このときスパイダーマンはいつまでも「ウェブシューター」を持っているわけでなく、写真のようにある程度伸びたところで手を離してしまう。こうなると「ウェブシューター」に相手をつかまえる力はなくなって、ただの飛び道具と化してしまう。

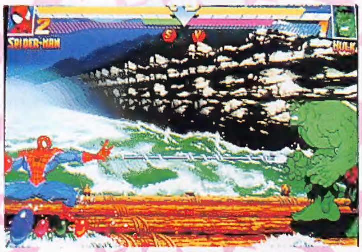

手から離れてしまうとただの飛び道具。

●マキシマムスパイダー

スパイダーマンのインフィニティ・スペシャルは、まず壁に向かって跳んでいき、分身しながら相手に突っ込んでいく。そして画面の両端を分身したスパイダーマンが行ったり来たりしながら昇っていき、相手を蹴ったり殴ったりしながらどんどん空中に持ち上げていく。

全部の技がすべて当たると5HITでかなりの威力があるのだが、たまに途中でスカって相手が下に落ちてしまうときがある。

この技は最初の1発目が相手に当たらないと、そのまま着地して技が終わってしまう。もちろんこれでもゲージは消費してしまう。


あわれ相手は奈落の底に、実は助かったんだけどね。



# キャプテン・アメリカ

CAPTAIN AMERICA

コマンド技が豊富なキャプテン。
自由度が高そうだ。

担当：KAL

キャプテンはコマンド技、いわゆる必殺技の類の技が豊富だ。それも同系統のものがいくつもあるのではなく、それぞれ全く違った性質をもつものばかりなので、使いこなし甲斐がありそうだ。

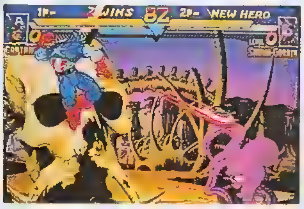
## 必殺技

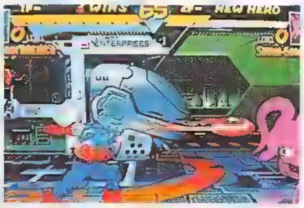
**●シールドスラッシュ**

左手に装着している超合金のシールドを投げつける、いわゆる飛び道具だ。小だと姿勢を低くして、極めて低弾道で投げ、中だとほぼ頭の位置の高さで投げつける。どちらも真正面へ投げる。大だと斜め上へ投げつけるため、先読みしているときに早めに出して相手のジャンプ攻撃を阻止する、などに使えそうだ。

またジャンプ中に出すこともでき、この場合は小が斜め下へ、中が正面へ、大は斜め上へ投げることになる。

他のキャラのもつ飛び道具との大きな違いは、「手にしたシールドを投げている」という点だ。つまり一度投げてしまうと、シールドを回収しないかぎり次のシールドスラッシュは使えない。なんとも不憫だ。ちなみに投げたシールドは、相手キャラや画面端に当たると跳ね返り、地面に落ちる。この跳ね返ってくるところをキャッチしてもいいし、落ちている上へ移動して拾ってもいい。また一定時間拾わないで、かつシールドが画面外にある場合、勝手に頭上から降ってくるぞ。


空中から投げることもできる。これは小。

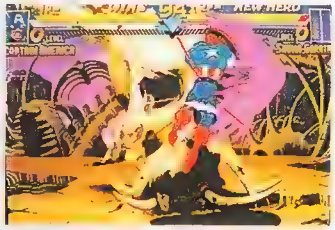

これは中のシールドスラッシュ。しゃがまれると当たらない。

| | |
|---|---|
| シールドスラッシュ | ↓↘→＋Ⓟ |
| スターズ&ストライプス | →↓↘＋Ⓟ |
| チャージングスター | ←↙↓↘→＋Ⓚ |
| ファイナルジャスティス | ↓↘→＋ⓅⓅⓅ |
| →↘↓↙←＋Ⓟで側転ができる。2段ジャンプができる。 | |

**●スターズ&ストライプス**

昇龍拳系の、無敵対空技。楯を構えて肩口から当たっているが、シールドなしでも使用可能。シールドのない状態では多段ヒット技となる。

当てたときの威力はなかなかだが、上昇してしまうために、ガードされたときの反撃が怖い。それにこのゲームの世界では空中ガードの信頼度が非常に高いため、対空技はそれほど重要とはいえない。


無敵対空技のスターズストライプス。

**●チャージングスター**

相手に向かって突進し、体当たりをかます必殺技。小は移動距離が短く、大だと画面の端まで届く。

技の出がかなり早く、当たり判定もそれなりに強そうなのだが、ガードされたあと、勢い余ってめりこんでしまうと確実に反撃を受けてしまう。連続技向きの必殺技といえる。

普段は強力な通常技を使ってダッシュ攻撃をすればいいので、多用は禁物!?

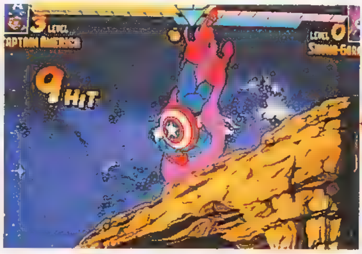

強力な突進技であるチャージングスター。

**●ファイナルジャスティス**

キャプテンのインフィニティスペシャルは、チャージングスターと同じポーズで突進し、ヒット後多数のパンチ、キックを浴びせる乱舞系の技だ。技の出が早いので、連続技に簡単に組み込めるぞ。



突進して乱舞を叩き込んだあと、相手を上空へ跳ね上げて……、



それを追うように自身もジャンプし、相手をつかまえて真っ逆さまに落下してくる。



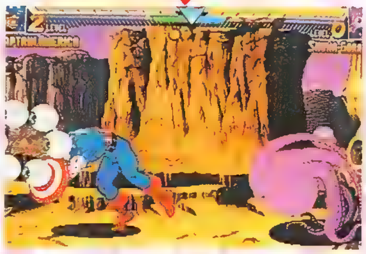
## キャラ特性

**●側転**

側転をしながら前方へ移動する。側転中は地面についている手など、一部を除いては無敵になっているので、上手に使えば移動、かく乱など様々な場面で利用できそうだ。

ただ、こういった技は結局使わなくなることが多いので、今後の研究次第か？


側転は、飛び道具程度なら簡単に抜けられる。


しかし一応スキがあるので、使いたい放題というわけにはいかないのだ。

**●2段ジャンプ**

空中にいるとき、もう一度レバーを上3方向のどこかに入れると、その場から2度目のジャンプをする。跳び込むように見せかけて、2段ジャンプで垂直ジャンプにかえて相手の対空技をスカしたり、スーパージャンプで落ちてきたとき、相手キャラの頭上で2度目のジャンプをし、背中側へ回って〝めくり〟攻撃をしかけたりなど、応用範囲は広い。

またキャプテンはジャンプで攻撃が強いので（特に大パンチとレバー下入れ大キック）、この2段ジャンプを駆使して空中戦を制したいところ。

# アイアンマン

豊富な飛び道具とバリバリつながるチェーンコンボ!
果たしてアイアンマンに死角はあるのか?

混沌の密偵：珈琲 ふりーく

アイアンマンの必殺技はすべて飛び道具であるといってよい。そのため遠距離戦が得意であると思われるが、通常技によって接近戦も十分こなせ、オールラウンドなキャラといえる。まずは遠距離戦を支えている必殺技から見てみよう。

## 飛び道具には困らない

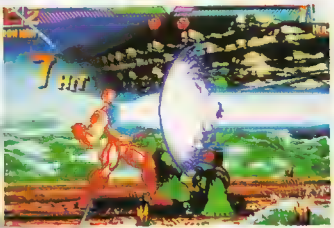
**●ユニビーム**

地上でも空中でも出せるビーム。間合いが近いほど多段ヒットする。小中大の違いはモーションの長さとヒット数で、小はモーションが短めでヒット数が少なく、大はモーションが長めでヒット数が多い。大で出せばかなりのダメージを与えられる。

近くで出したほうが多段ヒットするが、地上の遠距離で使うことになりそうだ。

**●リパルサーブラスト**

特殊な飛び道具!? 両手に光を溜めて、そこからまき散らされる光で攻撃する。ヒットすると相手はアイアンマンのほうに引き寄せられてしまう。原則として多段ヒットしダウンするので、そこから追い打ちができる。斜め上方向にも光がまき散らされるので対空になりそうだし、相手を引き寄せる効果を利用してチェーンコンボに混ぜて追加ダメージを狙うなどの使い方もできそうだ。

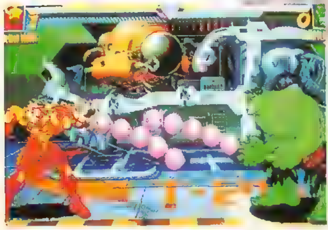

ユニビームはダメージが大きい。

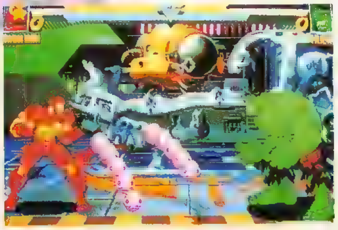
| | |
|---|---|
| ユニビーム | ↓↘→+Ⓟ |
| リパルサーブラスト | ↓↙←+Ⓟ |
| スマートボム | 同じ強さのⓅ+Ⓚ |
| プロトンキャノン | ↓↘→+ⓅⓅⓅ |
| ↓↙←+ⓀⓀⓀで飛行できる | |


リパルサーブラスト。ここからハルクは引き寄せられる。

**●スマートボム**

肩から爆弾を2個発射する技。地上でも空中でも出せる。爆弾は放物線を描いて落下し、相手や地上に着弾すると爆発する。小中大により発射時の初速が変わるらしく、小だとすぐ落ちてしまい、大だと遠くまで届く。空中から出す時は爆弾をくぐられたくないので、小や中で相手の手前に落としていくのがセオリーになりそうだが、わざと大で出して相手のくぐりを誘い、前に歩いている相手にレバー入れ中キックで襲いかかるという使い方もできそうだ。アイアンマンの真の特殊能力は、スマートボムによる布石能力かも。


大スマートボムの軌道。


小スマートボムの軌道。

**●プロトンキャノン**

巨大なレーザー発射装置（登場時のアレか?）を肩にかつぎ、レーザーを発射するインフィニティスペシャル技。レーザー発射装置そのものにも攻撃判定があり、それに当たってしまうとレーザーが連続で入ってしまう。もちろんダメージもグラフィックに負けず、強力な破壊力を持つ。マグニートーのフォースシールドなど一瞬でふき飛ばしてしまうぞ。

**●飛行能力**

アイアンマンの特殊能力は飛行能力だ。ジャンプ技が地上技の如く出せ、特殊な戦い方ができる。


プロトンキャノンの発射装置自体にも攻撃判定が。


さようならハルク。

## 使える通常技がそろっている!

アイアンマンの通常技はしゃがみ大パンチを除いて、一見普通っぽい。しかし細かい部分での配慮が利いていて、闘いのバリエーションを増やしていけそうだ。チェーンを小中大とつなげられキャンセルも自在となれば、チェーンをからめた接近戦を狙いたくなるのは必然である。注目のしゃがみ大パンチはロケット弾を発射するという飛び道具になっているが通常技なので、もちろんキャンセル可能だ。今回のバージョンではアイアンマンは通常技による削りができなくなっているが、それでもキャンセル可能な飛び道具は利用価値大であろう。

ジャンプ技の中では、やはりレバー下中キックに目がいく。今回のバージョンではある一定の高度以上でないとノーマル中キックになってしまうが、そのかわりしゃがみガード不可になっている。アイアンマンの空中戦の要となるであろう技なので、色んな使い方を考えてみよう。


スライディングなので、少し近付けるのがポイント。


立ち大キックははね上げる。この写真は地上ヒットなのだ。


このあたりからレバー下中キック。



# ハルク

HULK

元科学者とは微塵も感じさせないパワーキャラ、ハルクのすべてを教えてア・ゲ・ル♥

担当：GYU

この秋、期待の「マーヴル・スーパーヒーローズ」。

その中で比較的、巨大ともいえる3キャラ（ハルク、ジャガーノート、ブラックハート）のうち、知性と優しさと怪力と緑色にあふれたハルクのキャラ性能について説明しよう。

## ハルクのキャラ特性

このゲームのキャラはそれぞれに見合った特殊能力をもっている。見た目どおりパワーキャラであるハルクの特殊能力はズバリ、「削り能力」だ。

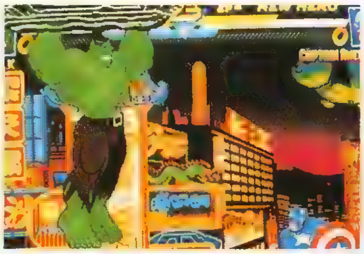
この「削り能力」とは通常技をガードさせるだけで相手に体力を少しずつ、「削る」ように奪っていくこと。大攻撃はもちろん小攻撃でも削ることができる。ハルクは通常技のリーチが長い（特に立ち大パンチ）ので、この特殊能力のお世話になる機会は多いと言える。

| | |
|---|---|
| ガンマチャージ | ←ため→＋Ⓚ（地上） |
| ガンマチャージ | ↓ため↑＋Ⓚ（対空） |
| ガンマトルネード | 敵の近くで⟲＋Ⓟ |
| ガンマスラム | ⟲＋Ⓟ |
| ガンマクラッシュ | ↻＋ⓅⓅⓅ |
| ↓↓＋ⓅⓅⓅで地面をもちあげられる<br>ガードの上からでもダメージをあたえられる | |


ハルクは通常技でも削れマース！

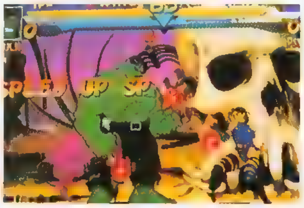
そして他にもその怪力を生かした特殊攻撃ももっている。ナント地面の一部をはぎ取って持ち上げることができるのだ。これによる効果は2つあり、1つははぎ取る地面の上で相手が立っているのなら下段攻撃としてダウンさせることができる。もう1つは持ち上げた地面を飛び道具代わりとして相手に投げつけることができる。ちなみに地面を持ち上げたまま移動することも可能なので、スーパージャンプの後など工夫して投げよう。パンチボタンで水平へ、キックボタンで水平から上へ角度をつけて投げることができるぞ！


相手を巻き込みつつ、地面をはぎ取る。


はぎ取った地面を持ち上げたまま、スーパージャ〜ンプ！

さて、このゲームの特徴の1つでもあるジェムアビリティについて、特にハルクにとって重要なスペシャルジェムについて説明しよう。

パワーキャラのハルクのスペシャルジェムというとPOWERと連想しがちだが、実はTIMEである。基本的にTIMEの効果はスピードアップであるが、ハルクにこれを使用すると通常技が連打できるようになるのだ。例えば立ち大パンチのような大振りな攻撃も連打で残りのモーションをキャンセルしてさらに同じ技をたてつづけに出すことができる、いわゆる「連打キャンセル」のことである。


TIMEジェムで通常技の連打キャンセルができる。ウッシッシ。

これに「削り能力」を併用させるわけだから、いかにハルクのスペシャルジェムが強力かわかってもらえただろうか？

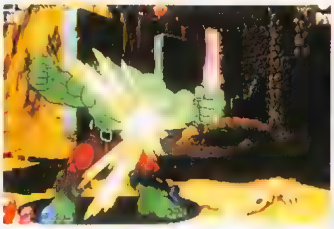
## 強力無比な必殺技

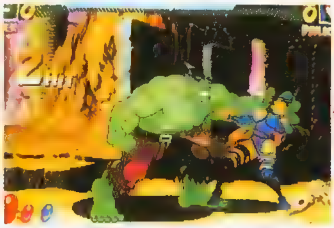
では必殺技についても詳しく解説していこう。

ガンマチャージは突進系の必殺技。小・中・大ボタンで移動距離が変化し、さらにボタンを押すことである程度移動した後で上方に跳び上がり、追い打ちも可能。しかしこのガンマチャージ、スキが大きいのでガードされると反撃を受けることが多い。浅くガードさせることでこれは防ぐことができるので使い分けが重要だ。

ちなみに連続技というと「小ガンマチャージ→しゃがみ大パンチ→小ガンマチャージ→しゃがみ大パンチ」がある。これも最初のガンマチャージを浅く当てなくてはならない。しゃがみ大パンチは相手がダウンする瞬間に当てること。

次はコマンド投げ、ガンマトルネード。これは投げといってもガード可能なので一種の打撃技といえる。これも立ち中パンチなどから連続技としてつなげることが可能だ。


中パンチキャンセル……


コマンド投げ！つながりマース！

飛び道具のガンマスラムは特殊攻撃と同じように地面をはぎ取って相手に投げつける技だが、投げるまでが一連の動作になっていて途中で操作することはできない。これは地面をはぎ取る際も攻撃判定があるぞ！

そして最後はインフィニティスペシャル。ハルクがスーパージャンプのように一度画面の外へ消えて、上空から隕石をかかえて急降下してくるという技だが最初のジャンプにも攻撃判定があるので、これで相手をダウンさせて隕石で追い打ちも可能だ。またしゃがみ大パンチをキャンセルして連続技にすることもできる。工夫さえすれば使えるインフィニティであることは間違いないぞ！


インフィニティを昇りで当てれば下りも当たる。

ここまででハルクが巨体といえども多彩なキャラということをわかってもらえたかな？この秋はハルクで充血、じゃなくて充実したマーヴルライフを送ってくれ！



I'm the best at what I do.

# ウルヴァリン

アダマンチウムを埋めこまれ、野獣と化したウルヴァリン。誰にも奴を止めることはできない…。

担当：超人兵器ウェポンM（ももやん）

| | |
|---|---|
| ドリルクロー | レバー＋同じ強さのⓅ＋Ⓚ |
| トルネードクロー | →↓↘＋Ⓟ |
| バーサーカーバレッジ | ↓↘→＋Ⓟ |
| ウェポンX | →↓↘＋ⓅⓅⓅ |
| 連続技が得意。三角跳びができるヒーリングファクター（超回復力） | |

前作のX−MENでは大暴れをした、カナダの超人兵器ウルヴァリン。新技を覚え、さらにパワーアップして戻ってきたぞ！

## 前作との違いは？

前作では超回復やヴァーサーカーチャージ（スピードアップ）といった特殊な能力があったが、今回、その能力はすべてジェムアビリティによって発動されるようになった。したがって、超回復やヴァーサーカーチャージのコマンドはなくなったのだ。

だからといって、ウルヴァリンの特徴であるこの能力が消えたわけではない。少し変更されたのだ。

まずスピードだが、これは通常時でもかなりの速さになっている。前作のヴァーサーカー状態より、少し遅い程度なのだ。最初から、大暴れできるようになったぞ。

超回復は少し特殊で、受けたダメージの何%かを回復させる能力になったのだ。簡単に言うと、ほかのキャラより受けるダメージが少ない、ってことだ。

しかし、回復するのはダメージを受けた直後なので、一気にKOまで減らされると回復できずに倒れてしまうぞ。

これらが、今回のウルヴァリンの特殊能力だ。ほかにも前作との違いがあるので、一つずつ説明していこう。



ほら、少し回復したでしょ。これが超回復能力なのだ！



体力ゲージ下の、目盛に注目！

**●連続技能力**

前作ではキックをキャンセルしてパンチを出す、といった能力があったが、少し変更された。キックからパンチではなく、小→中→大という流れで連続技にすることができるようになったのだ。途中にキックを混ぜることができるので、小P→小K→中P…のような「ヴァンパイア」コンボも可能だぞ。

**●三角跳び（変更点）**

普通に壁を使った三角跳びはできるが、相手キャラを使った三角跳びはできなくなったのだ、残念。

**●スライディング→ドリルクロー（変更点）**

こまかいことではあるが、スライディング（↘＋大P）で浮いた相手に技を当てることができなくなったのだ。前作では、この連携が強かったのに…。



スライディングをキャンセルして…、



ドリルクローは当たらない…。

## 超兵器 WEAPON-X

それでは、ウルヴァリンの必殺技を紹介していこう。

**●ドリルクロー**

爪を出しながら回転し、相手に跳び込んでいく技。前作と同様に、レバーを入れた方向に出すことができる。また、ジャンプ中でも出すことができたり、壁を使った2回出しも可能。

あまり前作と変化はないが、ガードされたときの反動が大きくなったように思える。

**●トルネードクロー**

爪で相手をひっかき、上空に突き上げていく技。この技も、前作と違いはない。ヒット中にボタンを連打すれば、ヒット数がアップしていくぞ。

**●バーサーカーバレッジ**

両手の爪を振りまわしながら相手に突っ込んでいく、ウルヴァリンにはピッタリの技。前作ではハイパーXだったが、今回は必殺技にもなった。

非常に便利な技で、ガードされてもスキはなく、インフィニティゲージも溜まりやすい。また、ヒット中にボタンを連打すればヒット数が増えるので、威力も十分にあるぞ。



ガードされてても、ガリガリ削れるバーサーバレッジ。



**●バーサーカーバレッジ（ハイパーX）**

ハイパーX版のバレッチも、ちゃんと残っている。ただし、ハイパーXだけあって、スピードもダメージも段違いである。この技も、連打でヒット数アップだ。

**●ウェポンX（インフィニティ）**

今回、新しく覚えたのが、このウェポンXだ。相手に突っ込んでいってヒットすると、爪で何度も切り裂きボロボロにする、いわゆるダークネス系の技だ。



ウエポンXのフィニッシュは、このXマーク。カ、カッコイイぞ！

かなり突進スピードがあるので、大パンチをキャンセルして出せば、連続技にもなるぞ。

ほかにも新しい通常技やジエムによるパワーアップがあるが、今回はページもないので、ここまで。次からの攻略を待っててね。

PSYLOCKE

# サイロック

必殺技にクセのあるサイロックは、
通常技を使いこなせないとイカンぞ。

担当：KAL

| | |
|---|---|
| サイブラスト | ↻＋Ⓟ |
| サイブレイドスピン | ↻＋Ⓚ |
| 忍術 | ↺＋ボタンどれか |
| 胡蝶隠れ | ↺＋ⓀⓀⓀ |
| 3段ジャンプができる。連続技が得意 | |

## 必殺技

さっそく必殺技の紹介に入ろう。

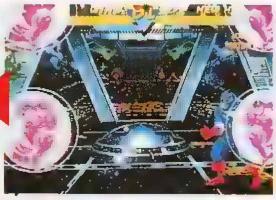
**●サイブラスト**
精神波を発射する飛び道具。小は斜め下、中は正面、大は斜め上へ飛ばす。
正面へ飛ぶ中のサイブラストは、しゃがまれるとほとんどの相手にあたらず抜けていってしまう。スライディング系の技を駆使してくる相手には、近距離用の小サイブラストをうまく使っていくといいぞ。


小サイブラストは斜め下に急角度で飛んでいく。空中でも出る。

**●サイブレイドスピン**
精神波のナイフ、サイキックナイフ（別名、サイブレイド）を出して敵を斬り裂く、連続技向きの必殺技。小は前へ少しだけ移動、中は斜め上40度くらいへ移動、大はさらに急角度で斜め上方へ移動しつつ攻撃する。また空中でも出せるうえ、サイブレイドスピンが出ている間に連続して違うボタン（小なら中、大。中なら、小、大キックボタン）を押すことで、サイブレイドスピンを連発させることができる。ヒット数が3発から2発に減ったのが残念。


小を地上で出したところ。高速回転するのだ。

**●忍術**
各ボタンに対応した場所に移動するワープ技。小Pで消えれば左上に現れ、大Kで消えれば右下に現れる。例外なのは中ボタン2つで、中Pは元いた場所、中Kは元いた場所のちょうど反対側（右上で消えれば左下）に出る。
また、ただワープするだけではなく、ワープ後ボタンを叩いていると、レバーを入れている方向へ向けて突進技を出せる。これで変化をつけられるわけだ。

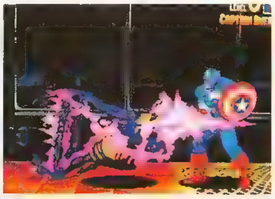

消えたあと、4体に分身。本物は…？


これでした。小Kで消えたときの例。

**●胡蝶隠れ**
インフィニティスペシャル（ISと略す）。
精神波が渦を巻きながら広がっていき、触れた相手を巻き込む。渦の出が早いので、意外と様々な場面で使えそう。

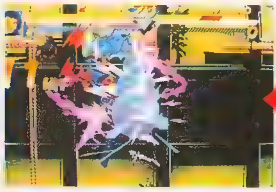

IS、胡蝶隠れ。無数の蝶が周囲を舞う。

**●サイスラスト**
IS。X-MEN時代のハイパーX。ガードの上からガリガリ削れ、使い勝手もいい。やっぱりこれかな？


IS、サイスラスト。途中で方向転換も可能。

**●サイメイルシュトルム**
IS。サイブレイドスピンの強力版。真上へ、もの凄い勢いで上昇していく。これに相手が触れた場合、巻き込んで15～20ヒット前後の打撃をあたえるという気持ちいい技だ。


始動ポーズで画面が止まり、「インフィニティ！」の声と共にエネルギーが集まる。

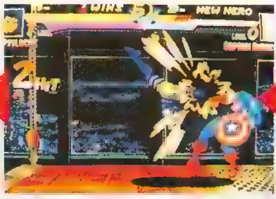

高速回転しながら急上昇。ボタン連打でヒット数UPだ。

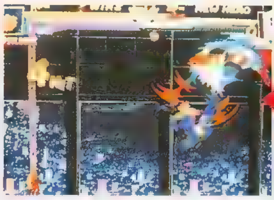
## キャラ特性

**3段ジャンプ**
空中で2度目、3度目のジャンプができる。サイロックはダッシュ、ジャンプが速いので、それに3段ジャンプが加われば鬼に金棒だ。フェイント女王を目指せ！

**連続技が得意**
サイロックは、小Pからスタートして小K→中P→中K→大P→大Kとボタンを押せて、これが通常技のチェーンとなる。これは途中の技がレバー入れ技だったり小K連打だったりしてもOKなので、自由度の高い連続技をつくることが可能だ。
また新技のジャンプレバー上入れ大Kの蹴り上げを使うことで、華麗な空中連続技をつくることもできるぞ。


J大Pのあと、すぐにレバー上入れ大Kで…、


空中連続技に。この蹴り上げ（2段）で相手を舞い上げ…、


レバーを上に入れっ放しにして昇り小Kで追い打ち。


続けて中K→大K（上入れ）ときて…、


ここでキャンセルサイブレイドスピン。


空中サイブレ×3で完成。これぞサイロック。



BLACKHEART

# ブラックハート

空中ダッシュ、チェーンコンボ、
エアリアルレイヴで手の込んだ連続技が可能だ！

担当：きい

惚れた。画面写真を見てヒソカに惹かれた人も多いと思うが、その動きを見れば、はまること間違いなしだ。力強く優美でありながらどこか狂気めいた技の数々、なによりあの相手を見下すような威圧的な態度が素晴らしい。



得意ジェムはリアリティ、姿が消える、かなりいい感じ。

## 狂気の必殺技

| | |
|---|---|
| ダークサンダー | ↻＋Ⓟ |
| インフェルノ | ↺＋Ⓟ |
| アーマゲドン | ↻＋ⓅⓅⓅ |
| 空中でダッシュできる | |

●**ダークサンダー**

手から電撃を発する、いわゆるビーム系の飛び道具。大なら斜め上へ、中なら水平に、小なら斜め下へ電撃を飛ばす。主に使うのは地面を這っていく小のダークサンダー。中は一部キャラにしゃがまれると当たらないのでジャンプ封じにときどき使う程度。

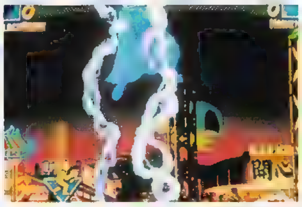
キャンセルして連続技や連係に組み込むのにはちょっとコツが必要なので後述するとしよう。

●**インフェルノ**

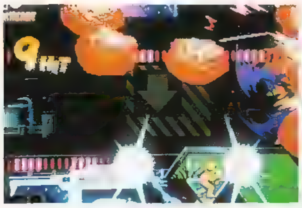
前号で紹介したバージョンでは、小、中、大で効果が異なっていたが、最新のバージョンでは魔法陣から柱状に小では雷、中では氷、大では炎を発するものになった。この技は3ヒットする以外にも相手のインフィニティゲージを減らすという効果があって嫌がらせには最適だ。

小、中、大いずれでもコマンド入力時に相手のいた位置に魔法陣が描かれるが、ボタンによってそのホーミングする範囲が異なる。大なら画面中どこでも相手の足下に魔法陣が描かれるが、中なら半画面分まで、つまり相手が画面端にいる場合、画面中央に魔法陣が描かれる。

攻撃力を持つまでは結構タイムラグがあるので、大よりも中や小を主に使っていくようにしよう。



相手がスーパージャンプしたときにこっそりと小インフェルノ。効果的。



アーマゲドン！連打次第でヒット数が変わる。



中パンチキャンセル、



画面端でインフェルノが入れば落ちてくるところへ、

## ちぇいんがついたうれしいな

ブラックハートのチェインはいわゆる、パンチ→キック系。威力の大小に関わらずパンチ→キックの流れで繋がるというものだが、実はこれがちょっと癖があって必殺技によるキャンセルよりチェインが優先されてしまう。このため前号で紹介した、大キックから↓小ダークサンダーとかやろうとすると大キック→小パンチが出てしまう。かといってキャンセルをかけずに出してはまず逃げられてしまう。

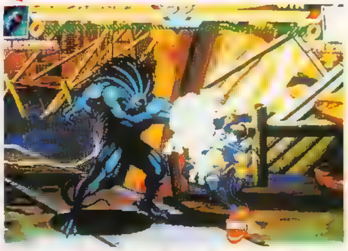
しかしこれを逆手に取ればより強力なコンボが可能なのだ。タイミング良く大キック→立ち小パンチとつなげば大キックの2段目以降より先に立ち小パンチが当たる。この立ち小パンチにキャンセルをかけて小のダークサンダーを出せば、逃げられずに当たるわけだ。

大キック→小パンチのつなぎが早過ぎれば大キックの2段目以降をキャンセルしてしまうし、遅ければせっかく大キックで固めたところを解放してしまうことになる。文字通りの目押しが必要なので指にタイミングを覚え込ませよう。

また、立ちやしゃがみの大パンチからならキャンセルして中や大のダークサンダーが繋がるぞ。



ジャンプ中キックから繋がる立ち大キックから、



タイミング良くチェインで小パンチへ。立ち小パンチ×2や立ち中パンチでもOK。



すると小パンチヒット後に大キックの2段目以降がとりつき、



小パンチキャンセルで入力したダークサンダーがヒット。



画面端ならインフェルノでもOK。ということは…。



SHUMA-GORATH

タコは8本、イカは10本

# シュマゴラス

決めはやっぱり
カオスディメンジョン！

担当：珈琲　ふりーく

シュマゴラスの必殺技は溜め系の技と、投げ技に分けることができる。溜めはいずれも横溜めだ。それでは技別にみていこう。

●**ミスティックステア**
今回のバージョンでミスティックステアは大幅な変更がなされた。これまでは直線的な軌道を持っていたが、放物線を描くようになったのだ。小は低い弾道で遠くまで跳び、大は高い弾道で近くに落ちる。よりトリッキーになったといえるが、空中で必殺技が出なくなったので、使い方は難しくなった。
どれも多段ヒットしダメージも大きい。基本的に上方向に跳ぶので、空中もしくは対空通常技の追い打ちとして使えそうだ。

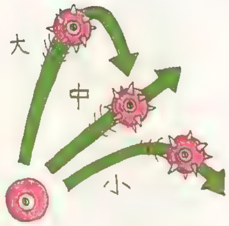

目玉が戻るまで硬直がとけないミスティックスマッシュ。


小ミステキックステアの出かかりは特徴がある。

●**ミスティックスマッシュ**
自分の目玉を回転させながら飛ばす飛び道具。小中大でスピードが変わる。多段HITし、ガードされても反撃を受けにくいので、チェーンコンボで固めてから削り狙いで使っていくとよい。ただし硬直は長いので、近間でガードさせると反撃されてしまうぞ。

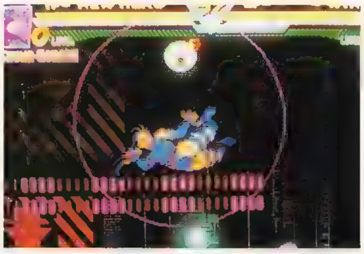
| | |
|---|---|
| ミスティックステア | ←ため→＋Ⓟ |
| ミスティックスマッシュ | ←ため→＋Ⓚ |
| ディバイタリゼーション | 敵の近くで⟳＋Ⓚ |
| カオスディメンジョン | ⤴＋ⓅⓅⓅ後<br>敵の近くで中or強攻撃 |
| →＋中or強Ⓚ（敵の近くで）で生命力を吸収できる | |

●**ディバイタリゼーション**
いわゆるコマンド投げ。モーションのグラフィックで追い打ちをしているが、実際の追い打ちをさらにかけることもできる。特殊能力である生命力吸収はディバイタリゼーションでは行えない。



ミスティックステアの軌道。

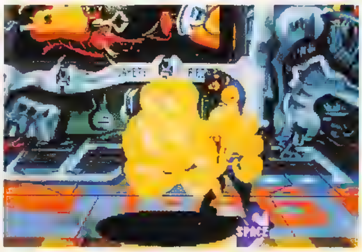
●**カオスディメンジョン**
コマンドを入れるとシュマゴラスの体が光りだす。この状態で中or大ボタンを押すと、短い触手？が出る。これが相手にとどけば相手をつかんでつつみこみ、ダメージを与える。空中でも相手をつかむことができるぞ。
コマンド入力の変身時にも攻撃判定を持っているので、狙ってみるのも面白い。


カオスディメンジョンの出かかりにも攻撃判定があるぞ。



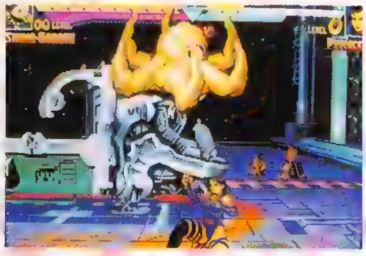
空中でもつかめるカオスディメンジョン。

●**特殊能力**
キックボタン投げで相手の生命力を奪える。つかんだ後ミスティックステアやミスティックスマッシュで追い打ちをかけられる。


キック投げで体力を回復できる（ほんの少しだけど）。

●**石化（仮名）**
ジャンプ頂点近くでレバー下入れ中キックでシュマゴラスが石になって落下する。もちろんしゃがみガード不可。落下スピードが速いので、利用価値は高い。スーパージャンプからだと出せるポイントに融通がきくので、主にスーパージャンプから使っていくことになるだろう。

シュマゴラスは投げ系の技を5種類持っている。特殊能力の生命力もからんでいることだし、投げを主軸に闘っていきたい。ただしマーヴル・スーパーヒーローズのゲームシステム上、相手キャラは空中にいることが多いので、地上投げに頼ることができない。そこでスーパージャンプやダッシュを利用したダイナミックな動きで闘いを組み立てる必要がでてくる。前述の石化やレバーを入れない中キックなどで空中戦を闘いつつ、虚をついてダッシュ投げを狙うという方向になりそうだ。システムに独特の面白さがあるので、マーヴル・スーパーヒーローズならではの闘い方を考えよう。


このくらいの位置でレバー下中キック！石化するぞ。



JUGGERNAUT

# ジャガーノート

耐久力がハチャメチャなノート君だが、
調子に乗り過ぎるとヤバイよ。
担当：ワイルダーK-TAN

| | |
|---|---|
| アースクェイクパンチ | +Ⓟ |
| ジャガーノートパンチ | +Ⓟ |
| サイトラックパワーアップ | +ⓅⓅⓅ |
| ジャガーノートヘッドクラッシュ | +ⓅⓅⓅ |
| 多少のダメージをものともしない | |

## ようこそ!

ジャガーノートは、まず体がでかいゆえに当たり判定が実に大きい。優に、画面の5分の2を占めている。

しかし、技のリーチがとても長いので、何気なく出した技が相手に「おっ!当たった」なんてことが多い。

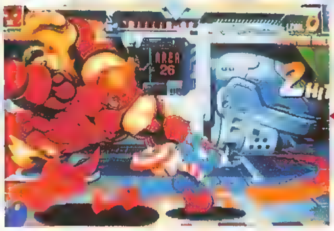
また最初から備わっている能力として、「スーパーアーマー」というものがある。

## スーパーアーマーとは?

スーパーアーマーとは、相手の攻撃を無視、または、くらいポーズを無視して攻撃に移れるというものだ。

普通なら、当たってしまうと倒れてしまう大足払いも、ジャガーノートなら倒れたりしないのである。


この状態から技を出そうとしても。


こうなるだけだよ。

だが、この素晴らしいスーパーアーマーは、確かに凄い能力ではあるが、欠点もある。

例えば、ジャガーノートが相手に向かってズンズン歩いていったとする…この間に、何もしていない状態で相手の連続攻撃をくらってしまうと、さすがにくらいポーズになってしまい、最終的には気絶してしまうことになる。

そして、相手の攻撃をくらっている最中に通常技を出して反撃しようとしても、これは無理。

小足払いなどを連打されてしまうと、技を出すモーションからくらいポーズに戻されてしまうのだ。相手の攻撃を受けているときは、素直にガードするのが無難だ。が、こちらの出した技の出かかりに相手の攻撃を受けた場合は、そのままパンチやキックが出てくれる（小パンチなど連打の速いキャラには苦戦する）。

また、相手の持つ必殺技にも注意を払っていったほうがいいだろう。

## 僕らのジャガーノート

さて、ここからは、僕らのジャガーノートの必殺技を見ていくとしよう。

**●アースクェイクパンチ**

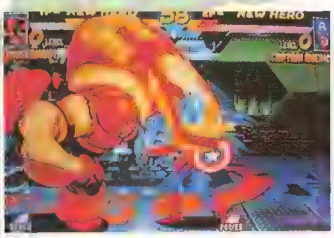
とてもくやしそうに地面を叩き、その勢いで、盛り上がった地面が相手に向かって走っていくというものだ。

ボタンによって、地面の走る距離が短かったり長くなったりするぞ。


この技はかなり使えるぞ。

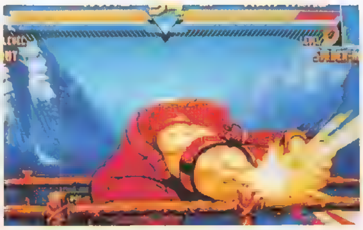
**●ジャガーノートパンチ**

これは自分が相手に向かって突進して行き、思いっ切り殴りつけるという技。だが、出し終わった後の硬直が長い。ボタンによって自分の走る距離が変わるのは、アースクェイクパンチと同じ。


うへー、痛そう…。

**●サイトラックパワーアップ**

「オオーッ!」と雄叫びをあげて体が赤くなるこの技は、通常技の攻撃を上げることができるというもので、相手にヒットしようがガードされようが、一度通常技を出してしまうと効力が切れてしまうのだ。


これは赤くなってからすぐ相手に当てたときのダメージ量。

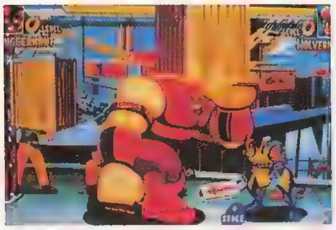
そして、この技を使ったとき、いつまでも出さないでおくと、体は赤くてもどんどん攻撃力が落ちていってしまうのである。


こっちは赤くなってから5秒ぐらいたってから当てたダメージ量。だいぶ違うぜ!

ゆえに、この技を身に付けたときは、なるべく早く、相手に当てたいものだ。

**●スーパーリフト**

これは、ある特定のステージのみに使うことができ、地面に置いてある木箱などを持ち上げて、相手に投げつけることが可能だ。投げたいときは、パンチボタンを押せばいいぞ。


お…男らしい!

**●ジャガーノートヘッドクラッシュ**

不発すると悲しいものがあるが、ヒットするにせよガードされるにせよ、相手に触れることができるだけでも、爽快だ。豪快に相手めがけて突進していくぞ。


猛然突進野郎だ!

ジャガーノートの魅力は、何といっても「相手をゴリ押しできる」という言葉に尽きるだろう。が、何も考えずに操作するだけじゃ、駄目だぜ。



# マグニートー

MAGNETO

磁力、磁場、磁石、磁極…磁力の生するもの
すべてはこの男の支配下にある。

担当・DS1

※この原稿は開発ヴァージョンをもとに制作したものです。

| | |
|---|---|
| E・Mディスラプター | ↻+Ⓟ |
| ハイパーグラビテーション | ↺+Ⓚ |
| マグネティックブラスト | 空中で↷+Ⓟ |
| マグネティックテンペスト | ↶+ⓀⓀⓀ |
| ↺ⓀⓀⓀで飛行できる | |

自然界に存在する4つの力を知っているだろうか。「強い力」、「弱い力」、「電磁力」、「重力」、これらが自然界で働いているすべての根本なのである。

今回はそのうち「電磁力」にスポットを当て、マグニートーの能力と比較しつつ解説していく。といったことは関係なく必殺技の紹介をしよう。

## 強力無比のハイパーグラビテーション!!

●E・Mディスラプター

ビーム系の飛び道具で、撃つまでの隙が少なく攻撃範囲も広い。

小、中、大それぞれビームの出ている時間が違う。



ビーム対決!!なんとビーム自体の速さはユニビームより上だ。

●ハイパーグラビテーション

4つの重力弾を発生させ、当てた相手を捕らえながら自分の手前に引き寄せる。



マグニートーを使う上での一番のネックが、このハイパーグラビテーションだろう。

この技の特徴は、引き寄せた相手にさまざまな追い打ち攻撃ができることだ（これについては後述)。

●マグネティックブラスト

斜め下に撃つ空中専用の飛び道具。

実は、空中専用とは言ってもコマンドの性質上必ず上方向に入るため、地上からでも撃つことができる。



ダウンした敵への追い打ちもできる。

## ショックウェイブは全キャラ屈指の破壊力

マグニートーのインフィニティスペシャルは2種類ある。

基本的にジャガーノート以外のX－メンキャラは、インフィニティスペシャルを2種類以上持っているようだ（結局の所3人だけか)。

●ショックウェイブ

前回ハイパーXだった技がこれ。相変わらず攻撃力が高く、撃った後の隙が全然ない。

さらにショックウェイブを当てた後に、ダッシュ大キックが追い打ちで入る点も見逃せない所だろう。



ショックウェイブを撃ったらダッシュし…、

●マグネティックテンペスト

磁石の塊を相手目掛けて撃ち出す技で、空中でも使用可能。

ただし、相手に撃ち出すまで時間がかかり、同じインフィニティでショックウェイブが使える技なだけに、現時点で最も使わない（使えない）技となってしまっている。



使うとしたら最終削り兵器としてか？

## 地上でのチェーンコンボはないが

マグニートーは地上でのチェーンコンボが一切つながらない。

その代わりかどうかは知らないが、飛行中やジャンプ攻撃からは小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ・大Ⓟ→大Ⓚのフルチェーンコンボを使うことができる。

ただ、普通に飛行中から狙ってもそう簡単に決まるものでもない。そこでハイパーグラビテーション後の追い打ちとして空中コンボを狙っていくことになる。



立ち大キックの2段で追い打ち。割と減る。





果敢に空中コンボを狙うか。



ハイパーグラビテーションで相手を捕らえたら…、



立ち大キックで安定か。

空中コンボ以外の追い打ちとしては、立ち大キックが最も安定した追い打ち技だ。

ジェムについては前号でも触れてある通り、スーパーアーマー、SPACEのジェムがマグニートーのスペシャルジェムだ。



磁力フィールドの前ではあらゆる攻撃が無力化される。

少しずつ、その秘密のヴェールが…

# ファイティングバイパーズ

**今回はソボクな疑問を、AM2研スタッフに直撃質問。謎だった部分も断片的に見えてきたぞ!!**



システム文担当：FRS-N,O

**VF2と一緒!? いやいやそれだけじゃこの世界は見れないぞぉ!!**

紹介も3回めとなるファイティングバイパーズ。AMショーに出展されていたので、すでにプレイした人もいることだろう。操作系もVFシリーズと同じ8方向レバー＋Ⓟ、Ⓚ、Ⓖなので慣れている人はすんなりとプレイできたと思う。

しかし、細かいところで大きくVFとは異なってくるだけに、早くファイティングバイパーなりの闘い方を知りたいところじゃないかい?そこで、今回はまず最初に気になりそうなことや、「あれってどうなってんのかなぁ」というソボクな疑問を含めて、AM2研にシステム的な質問とQ&A方式でぶつけてみたぞ。

**Q. 一度失ったアーマーは二度と復活しないの!?**

A.『同じ相手と対戦中、つまり同じステージ内ではラウンドが変わっても復活はしません。決着がつき、次の相手と闘うときは初期状態に戻ります。』

**解説** ほう、やはりラウンドがかわるだけではアーマーは戻らないそうだ。

ちなみに、アーマーがないときに受けるダメージは通常の2倍だそうだ。



アーマーが吹きとんだ瞬間。このあとは割とヤバイ。



普通の通常技も、追いつめて出せば壁パワーで大ダメージ。

**Q. 浮かせる技は全員共通で持っている?**

A.『現在開発中で未定ですので回答は控させて頂きます。』

**解説** むう…。一度、取材したときにはヒザやアッパーしなど全キャラにひとつずつあったぞ。でも、ポリゴンゲームだからねえ。VF1のパイも開発中にはヒザ蹴り持ってたけど消えたしなぁ…。ゲームが出るまでは断言できないね。

**Q. 浮かせる技はヒットさえすれば浮く?**

A. ほぼそうですが、ご質問のように、カウンターでしか浮かないような技もまれに存在します。

**解説** 実は、質問時にくわしい聞き方をしている。例えばラウの斜上掌のように、ノーマルヒットではのけぞり、カウンターヒットではじめて浮くというシステムですか?とたずねた。それ[illegible]のようなお答えになった。しかし、ノーマルヒットで浮くとは、こりゃいいこと聞いた。



VF2のように「頭相手方向」など向きを覚えるのも大切。

**Q. VF2のアキラやパイのように当て身を持っているキャラはいますか?**

A. 当て身ではありませんが「ガードアタック」というシステムを用意しています。

**解説** これは、→Ⓟor→Ⓚと入力すると、技の出かかりがガード状態になっているタイプの攻撃が出る。つまり、技の出かかりを狙われてもそれを防ぎつつ攻撃が出るということだ。この方法なら、相手のラッシュを返しつつ反撃できるという、一種のガードキャンセル技と考えれば分かりやすいと思う。一般に入力の難しいガードキャンセルをAM2研流に解釈したらこうな





った、というべきだろう。初心者に優しい2研ならでは、といった感じだ。

**Q. 基本動作や投げの概念はVFと同じですか?**

A.「ほぼ同じですが、ダッシュ関係は以下の2点が異なります。
・クイックバック時にガード不能の時間がある
・ダッシュの停止はレバー後ろのみで、Ⓖボタンでは止まらない
また、連続クイックバックはVF2.1と同様できません。投げは基本的に同じですが、プラスアルファの概念として間合い外で出すと失敗ポーズをとります。ダウン攻撃も失敗すると大幅な隙が生じてしまいます」どちらもかなりスローなので反撃を覚悟した方がいいでしょう。

**解説** このほか、アッパーで浮かせて空中投げなどの可能なキャラもいるぞ。



アーマーのとれたバンを、壁にぶつける。大ダメージ確定。

**Q. 壁激突後のリアクションの違いによって変化はありますか?**

A. 激突後、浮き上がるタイプとそのまま崩れ落ちるタイプのものがあります。浮き上がった場合、追い打ちが可能で、崩れ落ちた場合、ダウン扱いとなります。浮き上がる度合いは壁までの距離によって異なります。

**解説** キャラの投げによっては壁に向かって放り投げるものもある。また、壁に自分から走っていったときもダメージとなってしまうぞ。



投げは壁へ叩きつけるものもある。

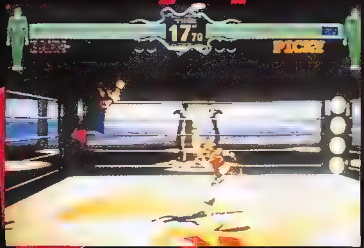
**Q. 起き上がりのシステムはVF2と同じ?**

A. 異なります。現在開発中ですので明確な回答は控えさせて下さい。

**解説** 一応、取材時ではVF2のようにレバー下にしたままで発生する「起き上がり無敵」はなかった。それよりサンマンなどダウン中の相手にジャイアントスイングが入るし、もしかしたらVF1に近い起き上がりになるのかも。どちらにせよ、VF2と同じとは考えないようにしよう。

**Q. 今わかっている段階で、VFと明らかに違う要素を教えて下さい。**

A. 先ほど説明した、ガードアタック、投げ関連(失敗ポーズ、空中投げなど)、それとガード不能技です。これはVFのウルフのアックスラリアットと同じ概念です。ガードはできませんが、すべて上段攻撃なのでしゃがんでしまえばよけれます。
防御の面では受け身があります。これは、浮かされた後などに空中でⓅ+Ⓚ+Ⓖでとれます。こうすると、空中で1回転して着地でき、相手のダウン攻撃などをかわして反撃することができます。



しかし、受け身をとれば大ダメージからまぬがれることも可能。

**解説** 最後の受け身は興味深いね。これまでだと、吹っ飛んだらダウンするまで成す術がなかったわけだから、かけ引きが強烈になりそう。今までのクセでダウンさせたら⇧Ⓟ、なんてインプリントしてある人は、空中で受け身されてダウン攻撃の失敗ポーズをくらうことになるし、受け身を怖れて手を出さないと大ダメージを与える機会を逸してしまうからね。
…と、今回はこんなところだ。発売までまだ間があるのでこれからいろいろ変りそうだけど、それは追って報じていく予定だ。





## 天上天下唯我独尊?
# BAHN（バン）

担当：㊥



ファイティングバイパーズの中でもひときわ異彩を放つ漢（オトコ）キャラ、業界初のポリゴン番長「BAHN」。

学帽を深くかぶり、彼の正体に謎も多いキャラだがそのキャラ特性はあるゲームの主人公に非常に似ている。その主人公の名は次に紹介するBAHNの必殺技を見れば明らかになるだろう!

### 番長は八極拳がお好き?

VF2と共通した操作形態をもつこのゲーム。VF2をプレイした人ならBANの必殺技もいくつか見つけることができるハズ。

まずはアッパー。この技は中段攻撃で相手を浮かすことができる。もちろん追い打ちをかけることも可能だ。



中段攻撃のアッパー。しかししゃがみガード可能。

また⇨Ⓟでヒジ打ちを出すこともできる。この技ももちろん中段攻撃であるが、しゃがんだ相手にヒットさせてもよろけずに転んでしまうようだ。

そしてレバーを➡+Ⓟという操作で超気合の込もった上段ストレートだ。この技は威力が高く、プロテクターを壊しやすい。一発逆転を狙うならコレしかない!


2Pカラーはやはり白!

さらに極めつきの肘コンボもある。これは通常の肘とは異なり深く踏み込みつつ、肘を2回繰り出す技で1回で止めることもできる。いやぁ誰かさんにソックリだねぇ～

他にも中段のケンカキックやスラントのような下段技もあるが、基本的には強力な中段攻撃で突進していくタイプ。例えばアキラのようにね!

そう言えばガードアタックも外門頂肘っぽいなぁ。

## ムチムチプッチンプリン
# GRACE（グレース）

担当：K-TAN



### ローラーブレードのお姉様

その辺の公園で、ローラーブレードを楽しむセクシーなお姉さんに見えるが、「どこでそんな技を身に付けたんだっ!!」と言わんばかりの技の数々を持っている女性だ。

他にも女性キャラは2人いるが、1人はごっつくてもう1人はちょっとエッチだ。グレースはその中間ぐらいかな?

さて、グレースはどんなキャラかと言うと、バーチャ2で言えば、サラとパイを合体させたような感じだ。

ミラージュキックの上段バージョンや中段バージョンももちろんある。

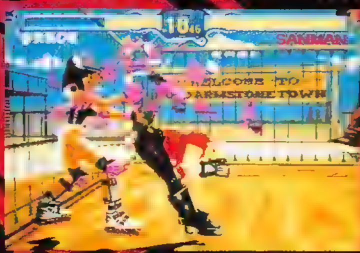
サマーソルトや燕旋蹴もあるので、端にフッ飛ばした後の攻防なんかも面白くなりそう。

燕旋蹴系の技も、1回だけで終わるわけではないらしい。プレイしていれば、すぐ見つかるだろう。

また、他キャラよりも、パンチを出せる回数が多いので、空中コンボはこれで安定しそうだ。もちろん、他の技を狙っていくのもよしだ。

### 空中戦が熱い!?

投げにおいても、グレースは他キャラと違うところがある。自分がジャンプしたとき、地上にいる相手を投げることができるのだ。もしかしたら、空中2択…などというものができるかもしれないぞ。



いや～ん壊されちゃった…。自分がまぶしい。


よっしゃープロテクトをフッ飛ばしたぜ!

## アクセントに[illegible]

## トキオ TOKIO

担当：アディトシ

"トキオ"は人の名前だから"オ"にアクセントを置いて呼ぶのが正しい。間違っても"ト"にアクセントを置いて呼ばないように。

### つながる人はいい人だ

トキオは開発順では最後のほうのため、現在のところ技数があまり多くない。

今ある技での動き、特徴を言っておくと、リーチがあり技がつながりやすい。そして下段技が強力である。

ⓅⓅⓀといった、もはやVFでは常識となった技がつながり、ローリンキックの下段技も、次のハイキックへと連続技になるのだ。そういった技は鬼のように隙がでかいのが通例なのだが、思ったほど硬直も長くない。これはこのゲーム自体の特徴でもあるのだが…。

また、ⓅⓅⓅといった技もあるが、これがガードされても反撃を受けない。よってVFのアキラのように、ある種強引に押していく戦法もとれ、なおかつ手数が多いため、ラウの雰囲気も漂わせている。

ただ、[illegible]今のところ高くなく、威力で単発の中段技もないのが残念。

恐らく連携技に重きを置き、さらに手数が多い戦法がとれるキャラに仕上がる感があるので、特にVFでラウ、ジャッキーを使ってた人は要チェックだ。





下段の強力なトキオの回し蹴り。



相手を壁へ振る。何か笑える!?

## "3"が似合うぜ!!

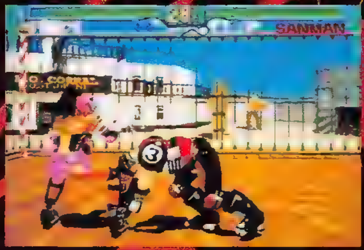
## サンマン SANMAN

担当：MVP

ファイティングバイパーズの中で太目の人はこいつしかいない。太目の好きな人はもう使うしかないでしょう。

### 動きは軽いが技は重い

見た目から判断されてしまうと困る。とりあえず前方、後方のダッシュ性能で他のキャラに劣るということはまったくなく、扱い易い。



力まかせにぶっ…!!

動きはいいのだが、実際には一発一発の出が少し遅いものが多めになっている。

Ⓟから始まるコンビネーションが今のところ4つあるのであるが、すべて連続になるのは1つのみである。ただ、この1つしかない連続技が強く、間合いがいいと相手を浮かせられて気持ちいいぜ。

### 回す

サンマンにはVF2のウルフと同じジャイアントスイングがあり、これはダウンしている相手も投げられるのだ。だから、例えば金網にぶちあててダウンした相手をジャイアントスイング、なんてのも可能で、非常に強そうである。

また、別の技でヒップアタックがあり、これは当て身の技としても使えて、しかも見てて超笑えるのである。



ワンパンチ!!重そうだ!!

はっきり言って見せる技の多いサンマンでした。



NO WAY YOU CANST…

## ラクセル RAXEL

担当：NRP



ギター持ったさすらいのロック野郎、ラクセル。彼は動き、技の素早さ、間合いなどどれを取っても標準タイプとなっている。

で、気になる技の数々だが、ズバリVF2でいうところのブライアント・兄といった感じである。とりあえず、取材時に分かった技を列挙してみると…。

●**ダブルアッパー（仮）**
中段のアッパーを2発出す。一発目のアッパーはヒットしさえすれば浮くぞ。

●**エルボーキック（仮）**
ヒジの直後にストレートキックを放つ。感じとしてはエルボースピンキック。しかしヒットしてもダウンしない。

●**エルボージャブコンボ**
ヒジのあと、パンチの連打が入る。空中での追い打ちにいい？

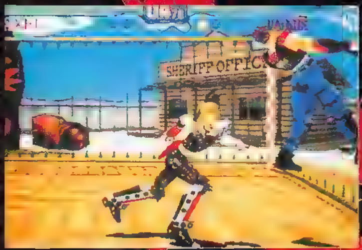
●**サマーソルト**
どっちかというと、ブライアント・チェン親子？2的な技。金網に吹っとばして空中にいる相手に入れてやろう。

●**ミドルキックコンボ**
仲々いやらしい技。VF2でいうところの☆Ⓚで出る技のあと、パンチのコンビネーションのあと（これは中段）、上段or下段回し蹴りを選択できる。途中で止めて、連携技で派生させていくといい感じ。

かなり攻め攻めの動きが期待できそうなラクセル。キャラ的にもギターでダウン中の相手を叩いたりとおちゃめな（？）性格をかいま見ることができる。ギターでも弾いて発売を待ってや。



ラクセルのガードアタック。このあと、蹴りにつながる。



壁へ吹きとばす。このあと追い打ちがかけられる。

## ピッキー PICKY

担当：ピストンいとー

### 小さくても強いぞPICKY



見かけは、チビッコスケーターだ。スケートボードで相手をバンバンたたくのだ。ファイティングバイパーズの中では武器？を持っており、小さい体を少しだがリーチをおぎなっている。

今の段階では中段・下段ともかなり多くそろっており、なかなか強いのでは、と思わせられる。

このゲームには捨て身のような技を各キャラ技として持っている。このキャラも持っており、技をきめると相手はドバーンとふっ飛んで行くぞ。逆に、相手にボコボコやられると、PICKYの身に付けているスケボー用のパッドをはがされてしまい、身ぐるみはがされてダメージをうけるとかなり痛いぞ。

また、PICKYには空中投げが用意されており、PICKYの攻撃で相手を跳ばせて空中投げなども狙って行けるぞ。

発売までまだ時間があり、色々と変わっていくかもしれないのだが、バーチャシリーズをやったことのある人は、技のコマンドさえ覚えれば難なくプレイできるだろう。女のコに受けそうなこのキャラクターは、見かけより強いので、気になる人はPICKYを使ってはいかが？



↓Ⓟのダウン攻撃。外すと隙が。






壁へ振るタイプの投げ。

# AMショー人気機種トップ3



強いぞ!!た[illegible]

## JANE（ジェーン）

担当：キャサジェーン

### どんな感じかな？

基本となる闘い方は接近戦だ。パンチ技を得意とし、攻撃力の高い打撃技を持っているぞ。

今現在はまだ開発中で持っている技は少ないが、中段パンチ、下段足払いなど攻撃の種類は豊富だ。[illegible]キャラはかなりVF2のキャラクターに似ているのが多いのだが"ジェーン"はいままでにいない新キャラと思ってくれても良い。どちらかと言えばジャッ[illegible]ーに少し似ているかも？ ジェーンの性能だが、移動速度もVFのアキラ並みに速く、突進型で威力は普通。

しかし、ガード不能の超一撃必殺技なんかも持っていて、相手のアーマーも取っ[illegible]から当てると体力の6分の[illegible]程度のダメージを与えると[illegible]もある。

冷静に見ると実はスタンダードタイプかもしれない。だがみなさんにお[illegible]できるキャラクターの一人である。今後ファイティングバイパーズの中では一目置かれるキャラクター間違いなし!!

という訳で次回は"ジェーン"の持つ技についてすごく突っ込んだ内容でいくつもりなのでおたのしみに。



Ⓟは強力。[illegible]から色々な技に派生して[illegible]う。



力強く拳を握りしめる。



紅の天使[illegible]

## HONEY（ハニー）

担当：伊勢 猫

ファイティングバイパーズでは、8人のうち3人が女性キャラクター（女キャラ）と、ほかのゲームと比べて多い。8人の中から、あえてこのキャラを選んだ[illegible]…。いや、あえて多くは語るまい…。

### 手数重視のスピードタイプ

さて（気をとりなおして）、ハニーはどんなキャラかと言うと単発で大ダメージを狙うといったキャラではなくて足技を中心としたコンビネーションが多いキャラだ。VF2のキャラでいうならば、パイとサラの中間といった感じ。

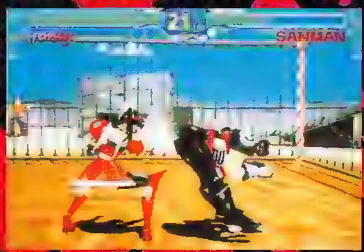
立ちⓅからの連携はもとより、下段蹴りからのコンビネーションなども多数ある。ほかにはブライアント兄妹ばりのサマーソルトなんかも現段階ではあったりすぞ。

### ネコアッパーで空中コンボへ

3D格闘ゲームといえば、最近はつきものの空中コンボ。ファイティングバイパーズにも空中コンボが存在する。

ハニーには相手を浮かすことができるアッパー系の技がありネコパンチかアッパーで浮かせて空中投げ、なんてことができるらしいぞ！

後半に追加されたキャラなのでわからないことが多いけれど、逆に言えば楽しみが多いともいえるキャラだね。



これは、あて身技。この後にヒップアタックで反撃だ！



これは追い打ち攻撃。出が早くて使える技だ。



アーマーと一緒に服までフッ飛ぶ…。黄〇の城状態やね…。

闘いこそが生きるすべて…　この剣だけが生きたあかし

# SOUL EDGE™

## ソウル エッジ

©NAMCO1995

担当：伊勢 猫 and SHO

**今回は現在確定している８人のプレイヤーをメインに紹介していく！**

※記事は開発中のものを元に作成されています。

鉄拳シリーズと同じシステム11を使った対戦格闘ゲームSOUL EDGE（ソウル・エッジ）。鉄拳とは違いそれぞれのキャラクターたちが様々な武器を使って繰り広げる闘いに、今からこころ待ちにしている人も多いだろう（発売時期は未定だけど、鉄拳大会に来る人は、いいことがあるかもしれないぞ！）。

10月の13、14、15日のAMショーでは、残念ながらプレイをすることはできなかった。しかし新しい写真を入手したので、キャラクター紹介をメインとして、システム周りをもう一度説明していくぞー

相手の攻撃をかわすことをはじめとして、武器格闘ゲームならではの「鍔競り合い・避け」などについては、前回ですでに紹介済みだが、今回は連続写真を使って、詳しく見ていってみよう。

### 攻撃かわし（避け動作）

これは、今までに発売されたほかのゲームにも見ることができる、いわゆる避け動作のこと。ソウルエッジではキャラクター独自の技としてではなく、ゲームシステムとして全キャラクターがこの動作をすることができるようになっている。

この避け動作によって、平面的でしかなかったそれまでの攻防が、立体的になることで縦押しだけでは対応しきれない、より高度な闘い方がもとめられるようになることが予想できる。

具体的なやり方としては、相手の攻撃を瞬間的に奥方向、あるいは手前方向へとかわして、その状態から相手の技の戻りに攻撃をする、といった感じだろうか？

ただ今のところは、この避け動作にはどんなリスクがあるのかは不明だ。


全部のキャラクターがこの動作を取ることができる。


平四郎の上段攻撃を…、


奥方向へと避ける


そして平四郎の技の戻りへ…、


タキのヒザ蹴りが「ドカッ！」とHIT！

### 鍔競り合い

見た目には、相手と武器を間にして押し合いをする動作をとっているが…。この鍔競り合い、その後に大技が出せるなど戦略的なものらしいのだけれども、出し方、使用法については、現段階では全く


これがウワサの鍔競り合いでゴザル。


ジークフリードの攻撃を受け止めて…、


受け流しをかける。


平四郎が後を取ってジークフリード、ピンチ！

近きものは目にも見よ
# いまゲームセンターで一番の注目機種

の謎（スマン…）。次回こそは、くわしくできると…。鍔競り合いからの発生技かどうかはさだかではないが、受け流しのようなものもあるにはあるらしい。

## 弾け（[illegible]）

これも武器格闘ならではのもので、武器を使った攻撃（コマンド系のものは別か？）をガードすると弾け状態になる。どうなるかと言うと、ガードさせた側のプレイヤー（攻撃側）キャラクターの武器が弾かれてしまい、一定時間の操作不能状態になる。この間にガードしたほうのプレイヤー（防御側）キャラクターは先にガード硬直から回復して反撃をすることができるといった感じだ。

この弾けによって武器攻撃にのみたよった闘い方をすることができないので、自然と足技や体術といった技の必要性が出てくる訳だ。

このほかには、相手の持っている武器を弾き飛ばしたりもできるようだ。



美那がガード側、ジークフリードが攻撃側なり。



「ガキン！」と弾き発生。



えいっと反撃。「サクッ!!」「なんでオレばっかり…」㋛談。



ジークフリードは一瞬行動不能に…。



ジークフリードの愛剣「ツヴァイハンダー」が空を舞う。



「だから、なんでオレばっかりなんだ？」ジークフリード談。

## システム11全開出力！

ソウル・エッジでは背景もすべてポリゴンを使って作られている。しかも対戦による時間経過によってフィールド全体が昼から夜へ、また夜から朝へと刻々と変化してゆく。システム11の限界に挑戦といっている通り、鉄拳2からでは考えられなかったほどに進化している。キャラクターのみならず、前述した演出全体に対するこだわりには驚かされるばかりだ。



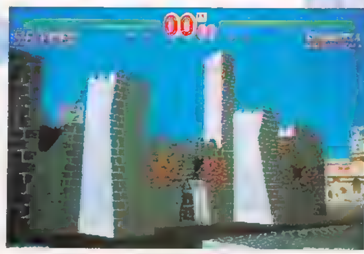
ドイツステージの朝。



そんで日が落ちて夕方。



これが夜。と変化してゆく。



昼間はなにもない高台にも…、



夜になれば、灯がともります。これにはビックリ！

## キャラクターは8人＋α？

実は現時点で紹介されているキャラクターは全部で8人。この8人はすでに確定しているキャラクターのみで、どうもこれからさらに数が増えるらしい。鉄拳のように中ボスがすべて違うのかもしれないし、プレイヤーキャラクターが増えるのかもしれない。しかしどちらにしても言えることは増えるのはたしかだということ。

どんなキャラが増えるのかは…次回のお楽しみに!!

## 飛天御剣流の使い手 御剣平四郎



御剣（みつるぎ）平四郎。年齢22歳。日本刀を使い、剣術の流派は飛天御剣流、国籍は日本。

タイプはオーソドックスで中量級といった感じである。動きは普通で、日本刀のリーチは意外と短そうだ。



飛天御剣流独特の上から斬りつけて下から斬り上げるといった動きが印象的で、足を使った技や刀を使っての受け流しなど、幅広い攻撃が期待できそうな安定タイプだ。



飛天御剣流剣法がうなる。



通常攻撃には、オーラがでない。



つば競り合いが、いい感じを出している。

## ゲルマン民族の騎士 ジークフリード・シュタウフェン





年齢16歳、ツヴァイハンダーという両手持ちの大剣を使う。流派は我流で国籍はドイツである。

大きな武器を振り回すだけに、動きは多少重い感じがし、ヨロイを着ているためにすばやい動きもできなそうだ。



ツヴァイハンダーがうなる。



雷がほとばしる!!



これはおそらく投げ。剣で持ち上げる所だ。

リーチは非常に長く、遅い所を長さで補う感じ。武器が重いだけに、ガードされるとスキが多いようにも思えるが、当たるとダメージは大きい。



## 神に仕える聖戦士 ソフィーティア・アレクサンドル



年齢18歳、ショートソードと、スモールシールドを持つ。流派は神に仕える戦士だけに聖アテナ流で国籍はギリシャ。

スモールシールドを持っているのが印象的だが、いまの所、盾を使った攻撃は見当たらない。



横にかわして…、



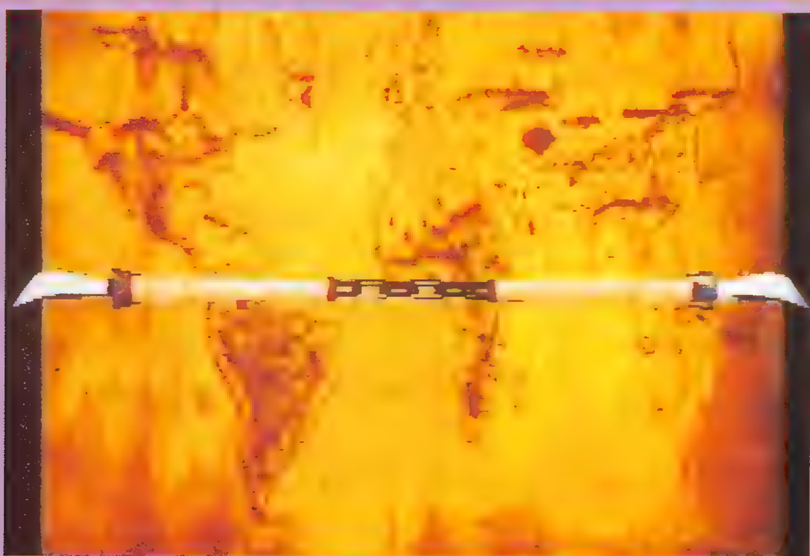
突き刺す!!



ギリシャのステージはカッコイイ。

リーチは短そうに見えるが、腕を延ばして攻撃するので意外とリーチは長そうだ。

ソフィーティアも御剣同様オーソドックスタイプといえるであろう。



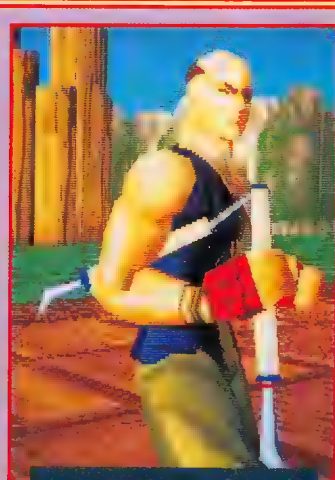
## 刀ヌンチャクの使い手 李龍(リー・ロン)

年齢24歳、刀付きヌンチャクを持つ。

流派は無双龍破。国籍は中国である。

ヌンチャクという独特の武器を使う李龍。身軽な分だけ動きはすばやそうで、拳法系なので、体を使った技、つまり足技や手を使った技も期待できそうだ。

普通のヌンチャクとは違い、ヌンチャクの先に刃が付いているのが非常に良い感じを出している。





1回転して…、



打ち払う!!カッコイイー。



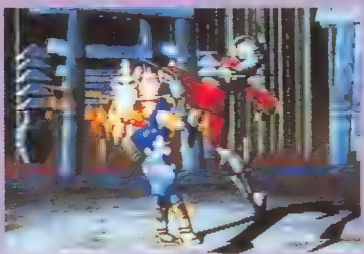
キメのポーズは最高だ。





## 夢想抜刀流のくノ一
## タキ

年齢22歳、日本刀（裂鬼丸）を持つくノ一。
　流派は夢想抜刀流。国籍は日本。
　くノ一、すなわち女忍者であるタキは、非常にすばやいキャラクターで、刀を使うよりも、体術を使った攻撃が主であるようだ。
　側転蹴りや足払いといった攻撃が多い。
　刀を使った攻撃もあるが、タキが持つ日本刀は短くて、相手の懐に入ってから刀で斬るといった感じである。



ヒザ蹴りがヒット!!



これは足払い。



タキは剣を使う攻撃が少ない。





## 大草原の蛮族
## ロック

年齢37歳、インディスホークというバトルアックスを持って闘う。
流派はラディノババッツ。
国籍はアメリカ。
　両手持ちの大きな斧を持つロック。見た目どおり、パワーファイターで、動きはあまりすばやくはなさそうだ。
　しかし、このバトルアックスを振り回している姿は、まさに蛮族といった感じだ。
　斧を3回転ぐらいさせる攻撃はすべてのものを破壊できそうな技だ。



振りおろす斧が力強い。



これも回転斬り。上からのアングル。



回転斬りは超強そう。






年齢16歳、成馬刀（刃の部分をそう呼ぶ）を持つ。
流派は成家武大刀術で国籍は韓国。
薙刀（斬馬刀）を持って闘う美那。
非常にリーチの長い武器を持っているため、すばやい動きはあまりできなそうだ。
その代わり、薙刀の長さを利用しての攻撃、例えば薙刀を地面につき刺して、薙刀に乗ってからの攻撃などがあるわけだ。
少しトリッキーだがいい動きをするキャラだ。


力を入れている感じが出ていて非常に良い。


反動で振りおろす!!


薙刀を使って上がり…、






年齢43歳、カタールというインド製の短剣を持つ男（イタリア人なのになぜインドの短剣なのか?）。
流派は我流で国籍はイタリア。

カタールという珍しい武器を持つヴォルドは全キャラ中一番変な動きをするキャラである。


フランケンシュタイナーのモーション。


インドの武器カタールが光る。


上から回転しながらの攻撃が美しい。

ブリッジをしたまま攻撃したり、体が変な方向に曲がったりと動きは独特だが、好きな人には、たまらなくおもしろい動きをしてくれるので期待しててほしい。

## 第12回ゲーメスト杯争奪

# 全日本鉄拳2
## —TEKKEN—
# チャンピオンシップ




### 多数の応募有り難う!!

大会参加のハガキ募集は
10月6日をもって締め切らせていただきました。
たくさんのご応募、本当に有り難うございました。

大会開催日：11月5日(日)
会場：ニューピアホール(JR浜松町駅下車、北口より徒歩8分)
参加選手：512人
ギャラリー：300人
内容:①512人によるトーナメント戦
・1回戦からブロック決勝まで2本先取、ノーマル設定
・ベスト8戦以降は総当たり、3本先取、ノーマル設定
②コスプレ大会
③大会参加者によるタイムアタック
④ゲーメストライターと対戦
⑤なにかな～?

**ここで大会内容について新情報だ!!**

その1、今大会では、ベスト8以降の闘いを左右ブロックにわけた総当たりの星取り戦にするぞ。
従来のトーナメント戦ではちょっと物足りなかった人も、
これで納得のいく結果を得ることができるだろう。
その2、大会は、10月中旬以降に発売される予定の
「鉄拳2新バージョン」で行う予定。ハメが調整
されるなど、若干の違いがあるぞ。参加選手は
練習しておこう。
以上の点に留意して、鉄拳2、真の王者をめざして頑張ってくれたまえ!

選手、ギャラリーとして選ばれたみんなには、
もうそろそろ大会参加の案内が届くはず。
決戦の日まであと半月強、
最後の一分一秒まで修業に励み、レベルの高い大会にしようね。

問い合わせ
株式会社　新声社
全日本鉄拳—TEKKEN—2チャンピオンシップ実行委員会
TEL：03(3293)9324
主催：新声社ゲーメスト　協賛：株式会社ナムコ

# 対戦もCPUも煮つまってきたぜ
# 鉄拳2 TEKKEN2



**今回は世間で嫌がられているジュンをつぶす方法や、対CPUのタイムアタックなど知りたいことが盛りだくさん。**

## 講義! タイムアタックの基本

仕組みがわかればもうウハウハ。
安定するパターンを考えてみる。

担当:MVP

早速、タイムアタックを狙う上での注目すべき点を説明しよう。なお、タイムアタックをやる上で連射装置や同時押しのボタンなどはあるものとして説明を続ける。



瓦割り落葉はかなり入り易い。

対CPUの開幕は、かなり重要である。全キャラ安定して入るのが「投げ」である。ほかにも特定の打撃技には、入る確率が非常に高いものもある。まずはそういう打撃技を探してみよう。この時なるべくダメージが高く、相手を転ばせられるものが理想。

今までにやった感じから、リーチがあり出の早いものがいい。例えばロウのダブルサマーやポールの瓦割り落葉である。

こういった打撃技は後半の相手には入りにくい場合もあるので、後半の相手には投げから入るパターンを作っておくのも手である。

CPUに起き上がり蹴りを出させる方法がある。例えばジャック2でバックブリーカーを入れた後、しゃがみLPを出すとCPUは必ず起き上がり上段蹴りを出す。その起き上がり上段蹴りはガードできるのだ。上段蹴りは硬直が長いので、そこに打撃技を入れることができる。

このように特定の投げの後に、ある通常技を出すと蹴りを誘える、という組み合わせを見つけよう。投げはコマンド投げが理想だが、通常投げにもこういう組み合わせがある場合もある。



打撃で離れてしまった時は昇り蹴りで誘うとよい。

### つぶす

先ほどの蹴りを誘う組み合わせの応用になるのだが、起き上がり蹴りを誘ってその蹴りを昇り蹴りなど出の早い技でつぶすこともできる。

ちなみに1度CPUの起き上がり蹴りを昇り蹴りでつぶすと、後はレバー入れっぱなしで昇り蹴りを出すだけで、はめることができるぞ。

開幕で打撃技を当てるパターンの場合は、距離が離れてしまう場合が多いのでこの昇り蹴りで距離をつめつつ起き上がり蹴りを誘うという方法を使うとよい。


投げた後、背後をとられるものもある。

CPUの起き上がり速度は1人目と2人目は同じ、3、4人目は同じ、というふうに2人1セットで速くなる。このことによって場合によっては誘い技を変えなくてはならない場合がある。

大急ぎで説明してきたが、以上で基本的なことはわかったと思う。次からいよいよキャラ別攻略だ!

# 平八

超ぱちきを使った安定パターンと数々のバクチで1分30秒を切る!!

担当：MVP



HEIHACHI MISHIMA

鉄拳2は対戦がメインのゲームだが鉄拳1と同様に2もタイムアタックが非常に熱い。そこでまず主人公と言える存在の三島平八のおやじからタイムアタックを極めてみる。

## 超ぱちきで安定に

平八のコマンド投げは超ぱちきしかない。この投げはダメージが35と低いので、その後をうまくつなげないと速くならない。

とりあえず開幕の超ぱちきは安定なので、その後をうまくフォローしよう。

超ぱちきの後に起き上がり蹴りを誘うために◆LPの左アッパーをすかそう。するとCPUは起き上がり上段蹴りを出すのである。

ここで、この上段蹴りをガードせずに、左アッパーの後に昇り蹴り（RK）を出そう。



ぱちきはダメージ低いが安定して入る。

すると見事に起き上がり蹴りをつぶせるはずだ!!

CPUは後半になるに従って起き上がるのが速くなるのだが、この超ぱちきの後の左アッパーの後は必ず昇り蹴りが入る。要するに全キャラ共通なのである。

話を戻して、一度CPUの起き上がり蹴りを昇り蹴りでつぶすと、後は自動でレバー入れ放しのまま昇り蹴りをやるだけでそのままKOできる。

試しに平八でそれを実行すると、昇り蹴りを4発入れるとKOとなる。

しかしこれではあまり速くない。ではどうしたらよいのかというと、まず1回昇り蹴りを入れた時点で相手の体力は約半分まで減っている。平八の中で単体で攻撃力の高い技はまず崩拳が浮かび上がってくる。

この崩拳をできれば叩き込みたい。そういう時は空中コンボにすればいいではないか。

幸い平八には相手を浮かす技が2〜3個ある。その中で昇り蹴りに匹敵するぐらいの出の速さ（起き上がりをつぶすため）なのは、通常技の右アッパーのみである。他の浮かす技はコマンドが少々長く出るのが遅いため却下する。

さて、超ぱちきと昇り蹴り×1の後、右アッパーをやってみよう。すると相手はこちらの思惑通り空中に浮くはずだ。

そこに崩拳を入れると…。

倒せる時もあれば、少し残る時もあるだろう。なぜ残るのかを追求したところ次の結果が出た。それは、**●右アッパーがカウンターじゃないと倒せない**のである。このため毎回カウンターにするためにシンクロ連射装置にする必要があるのである。

昇り蹴り3回分のタイムを縮めたことで、この安定パターンはかなり速い。1ラウンド4秒80〜90ぐらいになる。



ぱちきの後左アッパーをすかす。



そして昇り蹴り（RK）。



着地で右アッパーで浮かし、



「オラーッ!!」

## 安定パターンで何秒になるか?

全キャラを投げパターンでやると、4秒80〜90×2で1人当たり9秒60〜80になる。ちょっと多めに見て、9秒80を10人やると、1分38秒になる。とりあえず目標は1分30秒を切ることなので、比較的ガードの甘い後半のパターンを再び考えてみよう。

## [illegible]は崩拳で[illegible]

前半は打撃技が入り易い。ただしそれはスタート直後の1発のみで、それ以上はさすがに運がからむ。そのために1発で相手を転ばす必要がある。

ここでおすすめなのが崩拳である。理由は、ダメージが高く、その後のパターンにはめることができるためである。

その後のパターンとはずばり昇り蹴りである。崩拳を当てたらすぐに昇り蹴り（RK）を出す。これで起き上がり蹴りを誘い再び昇り蹴り（RK）をやろう。この後また昇り蹴りをやると相手の体力が少し残ってしまう。これでは少し遅くなってしまう。先ほどの安定パターンの時と同じように出の早く昇り蹴りよりも減る技を探し求めたら…ありましたよ。それは立ちRKだ!!



昇り蹴りだと少し体力が残ってしまう。

崩拳・昇り蹴り×2・立ちRK。これをやるとタイムは約3秒50（崩拳の出す速さで多少上下する）ぐらいで結構速い。

ただこのパターンは4人目までしか入らない。理由は崩拳の後の昇り蹴りが返されて



崩拳の後昇り蹴り（RK）。



誘ってつぶして、




着地で立ちRKでKO!!

しまうのである。

再びタイムを計算すると7秒×4＋9秒80×6で1分26秒80で見事目標を達成!!

この崩拳パターンと安定パターンで1分30秒を見事に切ることができた。しかしタイムアタックである以上もっと上を目指してみようではないか。

## あとはバクチ

とりあえずバクチといっても5回立ちキックとか鬼哭連拳のみとかではない。

バクチをしてタイムを速めるための条件は、

**①なるべく相手を転ばさない**
**②バクチの場所を少なくする**
**③できれば空中コンボで瞬殺である。**

①については、もう言うまでもないだろう。

②が非常に重要である。1ラウンドでバクチの回数を少なくしたほうがいいということ。開幕の打撃技は出が速い技であればほぼ決まるので、なるべく大ダメージを与えつつ相手を転ばさないものがいい。

平八の場合それにあてはまるのが鬼哭連拳である。レバー前入れで出してやると、相手の体力を半分近く奪うのである。しかも転ばないのでグッド。

さて、その後はどうするのであろうか。まず条件は、CPUに反撃のスキを与えないようになるべく出の早い技でいく、ということである。しかも体力半分奪うものとなると、先ほどの③を使うことになる。安定パターンで使用した右アッパー→崩拳とやってみよう。なんと相手の体力が少し残ってしまう。確かに右アッパーがカウンターで入れば倒せるけど、これってパターンになってないから完全にバクチになる。これだとあまりにもつながらないので別のを考えてみよう。

## 無双連拳による バクチ

右アッパーの次に候補に挙がるのが無双連拳である。



鬼哭連拳入れて、



無双連拳で浮かし、




昇り蹴り（RK）で以上。

無双連拳だけで10＋28の38ダメージがある。しかも浮かせられるので、空中コンボが入る。相手の体力と時間を考えて選ぶと昇り蹴り（RK）がよさそう。試しに鬼哭連拳と無双連拳・昇り蹴りとやると見事に相手をKOできるじゃないか。

この組み合わせだと、バクチの回数は1ラウンドたった1回、タイムは何と2秒80～90でKOできる。前半のガードが甘い奴に使用しよう。

## ジャックでは

対CPUのジャックの起き上がりは少し変である。どこが変なのかと言うと、起き上がる速さは他のキャラと同じなのだが、蹴りの判定が出るのが遅いということである。

このことを利用して、崩拳パターンをさらに速くすることができる。それは、崩拳→昇りRKで蹴りを誘い、右アッパーで浮かし→崩拳とやろう。すると2秒60～80ぐらいでバクチパターンとほぼ同じタイムが出るのである。これはジャックが4人目までに出現した場合に使える。

## 再びジャックに関すること

まだジャックの変なところがある。それは安定パターンの時に大きく影響が出るもので、他のキャラのように誘っても起き上がり蹴りの上、下がランダムである、ということである。

これによって影響が出るのは右アッパーで浮かす所である。この時ジャックの起き上がり蹴りが下段だと、右アッパーを入れるとジャックは横に吹っ飛んでしまい崩拳が入らないのである。

従って安定させたいのなら超ぱちき→左アッパー→昇り蹴り×2→立ちRK、にしなければならない。タイムは5秒以上かかってしまいかなり遅くなってしまうが、しょうがない。



ジャックが下段を出すと横に吹っ飛んでしまう。

## まとめ

今までに述べたパターンは、

**●バクチ**
鬼哭連拳→無双連拳→昇り蹴り（RK）
（2秒80～90）

**●崩拳（4人目まで）**
崩拳→昇り蹴り（RK）×2→立ちRK
（3秒50）

**●安定**
超ぱちき→左アッパー→昇り蹴り（RK）→右アッパー→崩拳
（4秒80～90）
である。

とりあえず4人目まではバクチを狙おう。もし3人目まで完璧につながったら4人目は崩拳パターンに変える。

そして5人目からは安定でいく。そうするとタイムは1分23秒20である。もっと上を目指すなら、5人目までバクチをつなげるなど、バクチの回数を増やさないといけない。

あとはもう運とやり込み回数である。参考までに編集部のタイムは1分23秒ぐらいである。

**●おまけ**

キングに対して鬼哭連拳・崩拳とやるとかなりの高確率でKOできるぞ。タイムは1秒台で超速い。狙ってみよう。

**●おまけⅡ**

お店の人に言ってLP＋RPの同時押しの連なしボタンをつけてもらう。すると、同時押し・LPボタン（連射付き）とやると鬼哭連拳が出せる。この同時押しは超ぱちきにも使用できる。一石二鳥!!

## 連付きならもっと安定!
## 楽なパターンで1分30秒を切ろう!

# マーシャル・ロウ

タイムアップの決め手は技のつなぎ。連付きでそこを安定させるぞ!

担当：ずるずる



MARSHALL LAW

今回載せているパターンは、連付きであることが条件。

これは、技から技へスキ間なく入力することを目標とするためである。また、同時押しで技を出すためでもある。

これに、正確な入力が加わる。ここでいう正確な入力とは、技が出た瞬間、すでに次の技の入力を済ませられること。とにかくスキ間なく入力するためだ。

これにより、個々のパターンを安定させ、より速いタイムを出しやすくなるのだ。

基本はダブルサマー。ここからいかに技をつないでいくかが、1分30秒を切るカギとなる。では始めよう。

### 4人目までのパターン

比較的弱い4人目までは次のようなパターンとなる。

スタート前からレバー前入れ、両Kボタン押しっぱなしで開幕ダブルサマーを出したあと、時間調整のための空振りフェイントミドルキック(➡LK×2で2発で終了する)を出し、即レバー下入れ、RP、LK押しっぱなしでシットストレートサマーを当て、ジャンプミドルキックで追い打ちし、4秒20で終了させる。

例外としてJACK-2のときは、空キックのあと、3連ハイキックへつなぎ、4秒フラットで終了させる。




開幕ダブルサマーと、空振り左キック後、シットストレートサマーで残り体力を減らし、ジャンプミドルキックで締める。

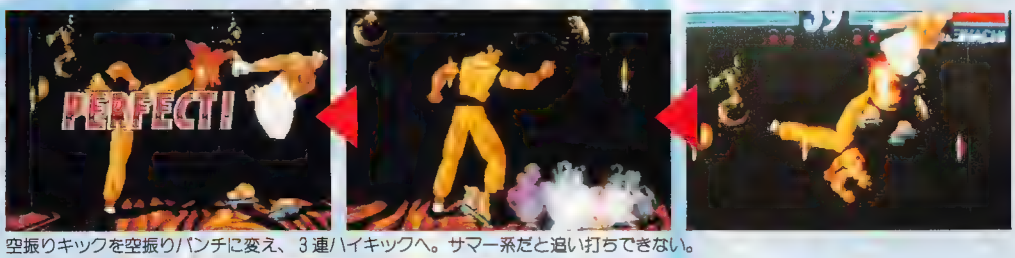



空振りキック後、レバーニュートラルで3連ハイキックへ。

### 5、6人目のパターン

5人目からは、起き上がりが速くなるため、パターンを変えていく。

ダブルサマーまでは同じだが、そこから空振りのドラゴンナックルコンボ（レバーニュートラルで2発）を出し、3連ハイキックへつなぎ、3秒75で終了させる。




空振りキックを空振りパンチに変え、3連ハイキックへ。サマー系だと追い打ちできない。

### 7人目のパターン

さらに起き上がりが速くなる7人目で、またパターンを変えていく。

空振りのドラゴンナックルコンボまでは同じだが、そこからは4人目までと同じ。シットストレートサマーからのジャンプミドルキックへつなぎ、3秒75で終了させる。

またも例外となるJACK-2では、5人目から7人目まで、ダブルサマーのあと空振りのジャンプミドルキックで跳び越し、逆向きでジャンプミドルキックを2発続けて、4秒フラットで終了させる。




7人目は、起き上がりがやや速くなるので、技の出が速いシットストレートサマーで対応。3連ハイキックは間に合わない。

## 6人目、白のパターン

白のパターンは、先号の連なしのものと同じ。すでにそれで速かったのである。

ダブルサマーのあと、ジャンプミドルキックで跳び越し、振り返ったあと（レバーちょんと入れて）、すぐ3連ハイキック（3発目をミドルキックにするべくレバー前入れ）を出し、4秒30で終了させる。



5人目から7人目に現れるJACK－2はこのパターン。跳び越えてジャンプミドルキック。

## 9人目、一八のパターン

一八の速攻パターンは、7人目のパターンと同じ。

ややー八が速いため、入力の遅れは即失敗につながるので、しっかり入力をして3秒95で終了させる。



ダブルサマー後、ジャンプキックで跳び越え、すぐ振り返り、3連ハイキックへ。3発目をレバー入れでミドルへ。

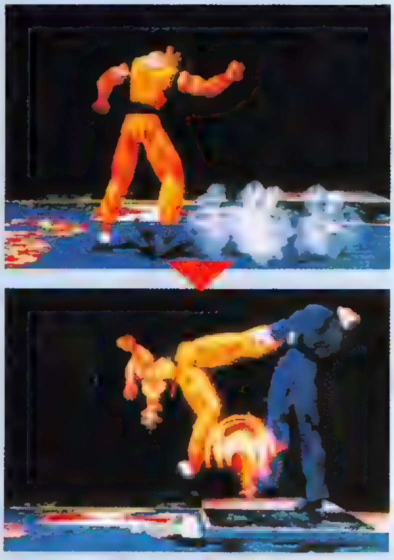
## 10人目、デビルカズヤのパターン

デビルカズヤの速攻パターンは、8人目の白のパターンと同じである。

ただ最終ボスだけあって、開幕のダブルサマーが入らないことが多いので、そういうときは、しゃがみ待ちでデビルカズヤがジャンプするのを待とう（先号パターン参照）。

4秒30で終了させられる。

後半のパターンで苦しむが、これで1分30秒が切れる！


一八は、7人目と同じパターンになるため、見た目は同じだが、やや早め。しっかり入力していれば大丈夫。



デビルカズヤは白と同じように跳び越し、3連ハイキックで決める。ダブルサマーが入りにくいのがパターンを安定させる上で問題。

目標1分10秒台!!

# 吉光

100円が1分ちょっとで終わるのがちょっとさびしいが、やってみる価値はあるぞ。

担当：ピストンいとー




## 吉光のタイムアタックを行うにあたって

吉光のタイムアタックは、基本的に忍法卍葛を相手に入れ、また連続で忍法卍葛を入れるというパターンが多いので、連射装置がなければできないだろう。

連射装置がなくてもできないことはないのだが、スキなく連続で忍法卍葛を毎回使うのはかなり練習が必要なので、連射装置がある店があれば、そこでやったほうがやりやすいと思う。

連射装置付きの鉄拳2がまわりにない人は、かなり練習してからやってほしい。

## タイムアタックパターン

タイムアタックを行うにあたって、キャラごとにパターンが決まっている。このキャラにはこれ、っていうような感じで、あらかじめそのパターンを覚えといてからやってほしい。

パターン別に番号があるが、キャラ別攻略の所に番号が付いているので、そのパターンで行ってほしい。

**①草薙砲**

草薙砲。これだけで死んでくれるヤツがいる。1面に出て来た時の平八とJACK−2だ。草薙砲のダメージが40→40→30なので、平八とJACK−2はすべてくらってアッという間に死んで行く。タイムは1ラウンドにつき1・7秒しかかからない。

**②草薙砲→不要**

このパターンは平八、JACK−2以外のキャラに対してのパターンだ。このパターンも1面にしか使えない。が、かかる時間は1ラウンド3秒弱と、ふだんのパターンより少し早い。



始まったらすぐ草薙砲のコマンドを入力し…



あとは、




見てるだけ!。タイムを見よ!!

草薙砲の1発目と3発目をくらってくれるのだが、それでは相手が死んでくれない。しかし、3発目をくらった時に相手が空中を飛んでいるので、不要でKOだ。



2回目の攻撃はくらってくれないが、



なぜか3発目でくらってくれ、




これでENDだ。

**③忍法卍葛(5回転)×2→◆+RP(アッパー)→LK**

前回の本誌で忍法卍葛を3回転×3と述べたが、5回転×2のほうが0・14秒早いので、こちらのほうがタイムアタックに使える。

なぜ、忍法卍葛からいろんな技が連続でつながるかと言うと、忍法卍葛は基本的に1・3・5回転目しか当たってないので、1・3・5回転した後にすぐ技を出せば、出の早い技はすべてつながるのだ。

例外として、平八とJACK−2は少し違う。平八は当たり方がバラバラで、JACK−2は3回転目以降はすべてつながる。続けて忍法卍葛を出せば、その忍法卍葛はすべてつながってしまう。



3回転以降の攻撃がすべて入り、




最後にこうなる。

**④忍法卍葛(3回転)×2→忍法卍葛(6回転)**

これは、2面以降にJACK−2が出現した時のパターンだ。

JACK−2には忍法卍葛

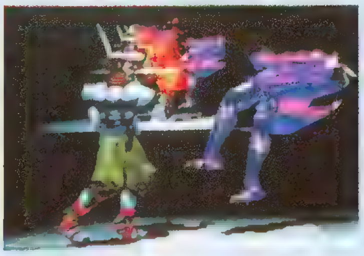
が3回目からすべてくらってくれるので、最後の忍法卍葛6回転でちょうど死んでくれる。

**⑤雫→LP→不惑**

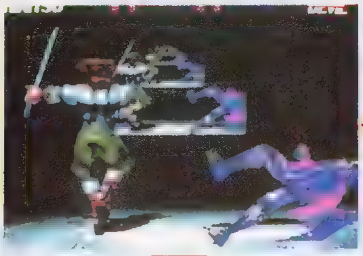
これも前回の本誌に書いたパターンだ。

2面以降の平八のパターンで、雫で投げた後、速攻でLPを出す。LPを出すことにより、タイミングがオートになり、また速攻で不惑を出せば相手はくらってKOだ。

このパターンはなにも平八だけではなく、③や④のパターンをやってる時に相手に忍法卍葛が入らなかった時のフォローに使える。ただし、初めの7人だけなのだが。州光、カズヤ、デビルカズヤには雫がほとんど決まらないぞ。かかる時間は4秒弱だ。



アッパーを3回入れて、



速攻で1回転。

**⑥◆RP(アッパー)×3→忍法卍葛(1回転)→忍法卍葛(5回転)→LK**

このパターンはデビルカズヤに対して忍法卍葛が入らなかった時のパターンだ。アッパーを連続で出してればデビルカズヤはくらってくれ、空中で2回アッパーを入れる。3回目のアッパーを出したらすぐに忍法卍葛だ。1回転だけでいい。1回まわったらすぐにもう1度忍法卍葛をやろう。そして5回転したら素早くLKを押そう。これでKOできるぞ。

デビルカズヤに対しては、なかなか忍法卍葛が入らないので、入りやすいアッパーパターンでフォローすることになる。忍法卍葛が入れば問題ないのだが、一度入らないともう二度と入らないので、アッパーパターンを作った。



するとタイミングがバッチリで、1回転目の攻撃が入るので5回転し、




LKでパーフェクト!!

タイムアタックのパターンはこれぐらいだ。パターンをよく覚え、そのパターンを使う相手をまちがえないよう、使っていこう。

次はキャラ別攻略だ。各キャラ別に注意点など書いてるので、良く見てほしい。

**●三島平八**

平八が1面に出現した場合は①のパターンでOKだ。必ずすべての攻撃をくらってくれ、アッというまにパーフェクトだ。

2面以降に出現した場合は⑤のパターンだ。平八は忍法卍葛の入り方がヘンなので、安定した投げパターンのほうが良いであろう。

6・7面に出現した時に、投げを入れても投げ返しされる場合が多く見られると思う。そういう時もかまわず、ず～っと投げのコマンドを入力していよう。

しゃがまれた場合は、一度投げのコマンドを中止しないかぎりずっとしゃがんだままなので、一度投げのコマンドを1テンポ遅らせてから入力しよう。

**●ポール・フェニックス**

ポールはなぜか初めの忍法卍葛が入らない場合があるので、後半に出現した時は雫のコマンドを用意しておこう。

投げのコマンドを入れてしゃがまれた時は、あきらめたほうがいいかも。無理にまた投げようとしたり忍法卍葛を入れようとするとんでもないことがおきるぞ。

**●風間準**

ジュンもガードがなかなかキツイので注意しよう。

ジュンの体が細いからかもしれないのだが、1面で②のパターンを行った場合、なぜか失敗しやすいので、よくタイミングをとってからおちついて不憂を出そう。

ジュンに忍法卍葛をガードされた時は、すぐに投げを入力しておかないと、反撃をくらうぞ。

**●レイ・ウーロン**

レイが1面に来た時だけは②のパターンが使えない。レイは横に体をフラフラさせているので、草薙砲を出した時に、とんでもない方向へ飛んで行くので使えない。レイが1面で出た時はあきらめて③のパターンでいこう。

**●ニーナ・ウィリアムズ**

ニーナも基本的にジュンと大差ない。後半面に出現した時はまず忍法卍葛が入らないので、投げを入力しておこう。1面に出現した時は②のパターンで、2面以降で出現した時は③のパターンだ。

**●マーシャル・ロウ**

ロウも1面で出現した時は②のパターンで、2面以降は③のパターンでいこう。

**●ミシェール・チェン**

ミシェールもロウなどと同じと考えてよい（こんなのばっかり）。体の細いヤツらはみんな同じと考えよう。

**●JACK-2**

JACK-2が1面で出現したら①でやり、2面以降は④でいこう。2面に出現した時はバクチで①のパターンもいいかも。

**●キング**

キングは良心的?な敵キャラで、7面で出現してもさほど問題ない。1面は②のパターン、2面以降は③のパターンでいこう。



レイに草薙砲をやっちまったら、



こうなってしまう。

**●州光**

州光は、フォローパターンがまだないので、忍法卍葛が入らなかったらかなりつらい闘いになる。③のパターンをゴリ押しで倒そう。

**●カズヤ**

カズヤはもっとつらい。③のパターンで無理矢理決めるしかない。投げようとするとほとんどしゃがまれ、投げのモーションが終わるころになると反撃するので必ずくらってしまう。

**●デビルカズヤ**

デビルカズヤは前の2人にくらべると少しはラクだ。③のパターンでいき、入らなかったらすぐに⑥のパターンだ。アッパーが入るまでずっとアッパーを出し続け（3～4回目には入る）空中に飛んでる所に2回アッパーを決める。そして忍法卍葛で1回転し、続けて忍法卍葛を5回出し、速攻でLKでKOだ。

タイムアタックのパターンは今の段階ではこんな感じだ。

このパターンで私は1分18秒まで出している（連付き）。すべてつながれば1分10秒を切れると思うので、やる気のある人はぜひ試してみてくれ。

もう、きついとは言わせない!

# 準クラッシュ!!

**最強とも言われている準だけれども その性質を知れば、勝ちにいけるぞ！**

担当：伊勢　猫




コマンドも公開され、さらなる盛り上がりを見せている鉄拳2。11月に控えた全国大会まで、いよいよ秒読み段階となった今回は、一部地域によっては最強とも言われている準に対しての対戦攻略をしてみたい。題して「準クラッシュ」の始まりだ！

## 相手を知らずして勝ちはない!!

対戦相手のキャラクターの技を知ることは、対戦格闘ゲームで勝つためには非常に重要。これは当然、鉄拳2でも同様でコンビネーションを知らなければ反撃するどころかガードすることすら難しく、訳もわからないうちに負けてしまう。そこで知っている人もいるとは思うが、あえて準の技の性質について説明する。

準の技表を見るとその技の少なさが目に止まる。これだけを見て覚えたつもりになって対戦をして、技表にないコンビネーションを使われて負けてしまった人も多いと思う。これは別に隠された技などではなくて準が持っている**“オ・リ・ジ・ナ・ル・の・コ・ン・ビ・ネ・ー・シ・ョ・ン・を・作・れ・る”**という特性によるコンビネーションで、これはほかのキャラクターにはないものだ。


泰山白鷺槍連勁などといったコンビネーションは存在しない。

この特性によるコンビネーションは下表にまとめたのでそちら参考にしてほしい。

## どう止める？ どう返す？

準のコンビネーションについては、わかった。次はそのコンビネーションのどこを止め、どこを返すのかを考えていってみよう。

準のコンビネーションは大きく分けて、

- **●翠連系（LP、始動）**
- **●竜車系（⇦＋LK　始動）**
- **●刈脚系（⬃＋RK　始動）**
- **●白鷺系（LP＋RK　始動）**

と4つに分類することが可能で、前者の2つに関しては簡単に対応することができる。

**●翠連系（LP、始動）**

翠勁（LPのこと）から派生する連携技は全部で4種類ある(下表参照)。槍連勁、翠連勁、翠勁下蹴り、翠勁刈脚、この4つがそれだけれど一つ一つに対応する必要はない。


槍連勁、翠勁下蹴りの2つは2段で終わってしまう。

注意すべき技は、翠連勁と翠勁刈脚のみでよくほかの2つに関しては忘れていい。翠勁刈脚は後の刈脚系で説明するとして、なぜ翠連勁を注意するか？これは、翠連勁後が2択になるためだ。まず一つ目は紫雲二段蹴りへと移行する翠連紫雲があり判定は上、中、下、上となっている。もう一つは翠連勁後に衝腿へと移行する翠連衝腿で、判定は上、中、中となっていて翠連紫雲とで3段目が下段、中段と2択になっている。


翠連紫雲の紫雲二段蹴り部分が入ると浮いてしまう。

見てこの2択を抜けられるのが理想的だが、対戦中にそれをしろというほうが難しいのはあたりまえ。当然どちらかにヤマを張る訳だが、ダメージ量、ダウンの有無を見てわかる通り、ここは翠連紫雲をガードしにいこう（つまり下段ガード）。


しゃがみガードばかりだと、つけこまれるぞ!!

ちなみにこの2択、一応しゃがみLPで止められないこともなくはないが、確実ではないので、おすすめはしない。

**●竜車系（⇦＋LK　始動）**

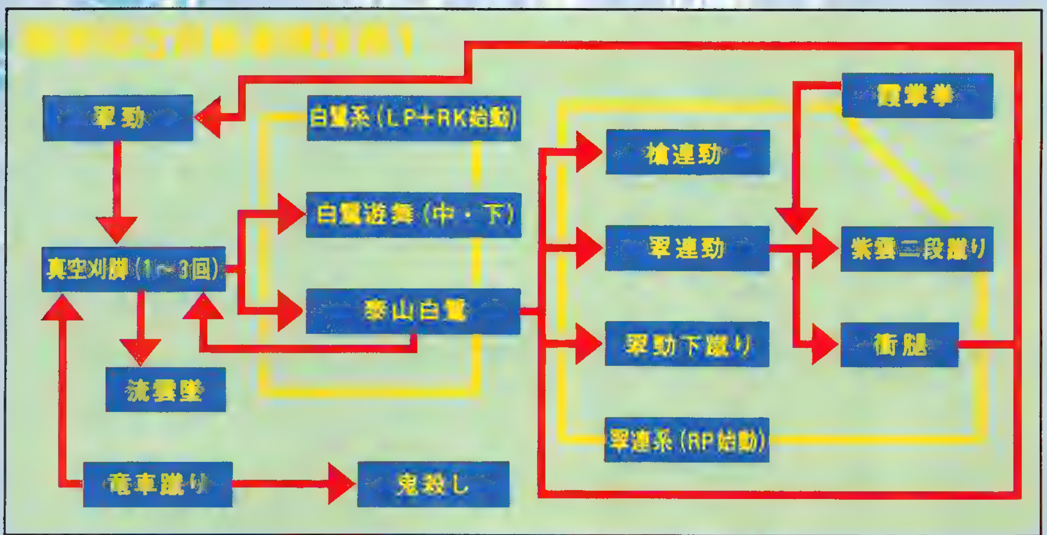
竜車蹴りからは、鬼殺しと真空刈脚へと移行できるがこのどちらも跳び蹴り（当然、⬘＋LPのこと）で安定して返すことができる（吉光、ジャック2、ミシェールは不可）が竜車のみの時にフォローがきかないので、多用は避けること。一応アッパーでも返していけるが一番安定するのはガード。鬼殺しならば、その場で投げが入るし、刈脚ならば、ほかの連携と同様に返すことが可能だからだ。


鬼殺しはガード後にその場から投げが入るぞ!!

**●刈脚系（⬃＋RK　始動）**

真空刈脚は、準の技の中でも使用頻度の高い技の1つだがこれからも連携技が派生する。この技からの連携は特殊で、刈脚の1～3回の好きな所から移行することが可能となっており、移行できる技は流雲墜、白鷺系コンボの2つがそれとなっている。

さて具体的な返し方だが、刈脚をガードできた場合には、





# 近きものは目にも見よ
# いまゲームセンターで一番の注目機種

その派生技はすべて、立ち上がり途中RKで返すことができる（一部、技の出が遅いキャラは相打ちの可能性あり）。た


刈脚をガードしたら…、

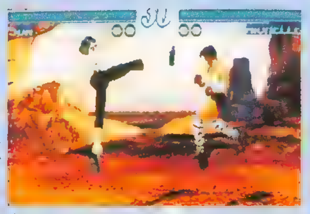

レバーを離してRK連打でOK！

だしこれはあくまでもガードできた場合のみであって刈脚に当たってしまった時は違う返し方をしていかなければならない。

まずは刈脚に当たった後、流雲墜が来た場合これはアッパーや跳び蹴り（吉光、ジャック2、ミシェールは不可）で返していけるが刈脚、白鷺系コンビネーションが来た時には、当たってしまう。それじゃあ下段ガード安定かというと今度は流雲墜に当たってしまい、やはりきつい。


刈脚が当たった後は2択になっているので注意が必要。

ここは多少難しいが、下段ガードをしにいって、流雲墜が来たら跳び蹴りと対応できるようにするしかない。吉光、ジャック2、ミシェールの3キャラは、ジャンプ後にすぐ蹴りが出ないので流雲墜はガードするように…。


吉光、ジャック2、ミシェールの3キャラは、跳び蹴りの出が遅い。

**●白鷺系（LP＋RK始動）**

この系統の連携には泣かされている人も多いと思うが、技の性質を理解しさえすればきちんと対応はできる。

技の始動が下段、上段と連続技から始まるために、ほとんどといっていいほど2段目までは当たってしまうが、その後を返すことができる。白鷺遊舞、泰山白鷺のどちらの系統も3段目までは同じ技で構成されていることをまずは考えてほしい。そう、この白鷺系のコンビネーションは最初の下、上段までが連続技で3段目の上段RPは連続にはならない（2段目カウンター時のみ3段目まで連続）のだ。

もうわかっただろうか？この3段目をしゃがんでスカして4段目の出かかりをしゃがみRPやLPで返せば、その後どんなコンビネーションでも関係なく止めることができる。

なんだ簡単じゃないか、と思う人もいるとは思うが、これは初歩の初歩。巷ではこれで対応できるが実はこの上のレベルの2択、3択が準の攻めバリエーションには存在する。以前の本誌での準技紹介を思い出してほしい。そう、始動のLP＋RKで止めてしまうことよって、その4段目をなくしてしまう訳だ。まずは、下表を見てほしい。始動のLP＋RKに当たってしまった場合は上段、中段、下段、投げ、返し投げと恐怖の5択がまっている。


白鷺系コンビネーションの始動はLP＋RKから…、


下段キック、上段パンチとここまでが連続で…、


この上段パンチ（RP）をしゃがんでスカして…、


4段目の出かかりをカウンターでつぶす！


どれで安定とも言えない…。

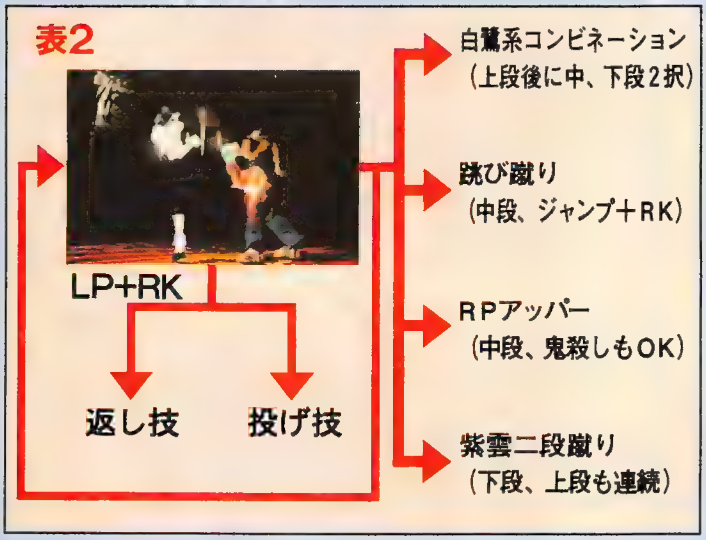
立ちガードしていると投げもしくは下段攻撃が入ってしまうが、中段と跳び蹴りはガードできる。しかし、白鷺系コンビネーションの3段目をガードしてしまうと中、下段の2択となってしまう。立ちパンチでは投げと中段、下段を一応止められる（中、下段はよくて相打ち）が跳び蹴りに負けるほか返し投げもされてしまいリスクが高い。

では、下段はどうだろうか。しゃがみガードは投げと上、下段を回避できるが中段に当たってしまう。しゃがみパンチはさらに下段攻撃にまで負けてしまうが白鷺系コンビネーションは止められる。

ここに関しては一概にコレといった対策はなく読み合いが必要となってくる。あくまでも主導権は準にあるが、けっして返せない訳ではなくハメではない。ちなみに始動の上段をガードしたならば2段目上段の戻りをしゃがみパンチで止められることを覚えておいてほしい。


LP＋RKをガードできたならば、そのまましゃがみPでOK！

表2




## HIT and AWAY!

準のコンビネーションを見ればわかる通り、自分が押していない時には少し距離を取って闘っていかないと苦しい訳だが、これ以外にも注意すべき点はある。

その中でも、要注意なのが鬼殺し。平八の風神拳のようなダメージはないが、その後に空中コンボ、追い打ちが安定して入ってしまい、体力の半分を持っていかれてしまう。

立ちガードばかりでは、下段攻撃をくらってしまいがちになるが、グッと我慢すること。鬼殺し空中コンボをくらうよりはマシだからね。ちなみに鬼殺しは、ガードしさえすれば投げ安定の諸刃の剣であることを忘れてはいけない。


鬼殺し→流雲墜→H・ダウンは安定、空中コンボ。

対準戦のすべてを語ることはできなかったが、これだけ知っていればかなり楽に闘っていけるはず…。巷でブイブイいわせている準にガンガン乱入してやろうぜ!!

# 返し技といっても当て身じゃねいよ
# ガード後の反撃技特集

反撃不能…それでまかり通っている技がいくつかある。ところがどっこい衝撃の事実!!これを読んで反撃魔人となれ。

## オートガードを斬るII その2

鉄拳2には、レバーニュートラルで上段ガード、レバー真下で下段ガードができる「オートガード」機能が存在しているのは周知の通り。

何かと便利な機能ではあるが、これにばかり頼るととんでもないことになる。その、オートガードの弱点を再確認しておこう。

オートガードは「くらい状態からガード状態に移行するまでが遅い!」というのがマニュアルガードとの一番の違い。

具体的な例を挙げていこう。

EX1. PKコンボ

PKコンボは、パンチがカウンターヒットしなければキックにつながらない。ところがパンチをくらってすぐにレバーをニュートラルにしてもキックをくらってしまう。

……

中でも10連コンボを含んだ、長い連携を持ったキャラを相手にしたときは注意しよう。

……

## オートガードに頼らざるべし!!

PKコンボ



オート



マニュアル



崩拳ガード後



オート



マニュアル



**オートガードは普通にレバーを入れてガードしたときと見た目こそ同じだが、内部的にガードに移行するまでに時間……**

**……間がかかる。そのため本来連続技ではなく連携をくらってしまったり、意外な技で返されてしまったりする。**

EX2. 技をガードさせた後

例えば、硬化は長めだが反撃を受けない技をガードさせたとしよう。そんなとき、レバーから手を離して静観する……実はこれほど愚かな行為はない。

さっきも言ったようにオートガードはガード状態に移行するのが遅い。そのため、技の硬化も結果的に長いものになってしまう。

崩拳や風神拳などは、オートガードを使うと意外な技(崩拳など)で返されてしまったりするので、基本的にオートガードに頼るのはやめておこう。

## オートガードじゃないのに返し技特集

返し技がまったく存在しなさそうに思えるが、実は反応が早ければ返すことが可能…鉄拳2にはそういう技がいくつか存在する。一応断っておくと、ここでいう返し技とはポール、ニーナ、準の持つ固有技ではなく、技の硬化中に入れられる反撃技のことである。

## 崩拳VSポール



反撃不能というのが定説であった崩拳だが、反応が早ければしっかり返せることが判明。

返し技となるのは基本的にRK。ただしクリーンヒットにならない部分(拳の先のほう)をガードした場合は返し技はない。

RKはレバーを前に入れて、



返し技がないと思われていた崩拳だが…

……

少し前に出るようにすればジャック2以外の全キャラOK。吉光とレイはLKが入るのでこちらを使おう。

ジャック2の返し技は右アッパー、ダブルハンマーの2つ。意外にも出るのが早く、



実は全キャラ返し技を持っているのだ。レバー前RKだ。

返し技表

| | 基本返し技① | | 間合いが近いときの返し技② |
|---|---|---|---|
| 平八 | RK | 投げ技、右アッパー、昇り蹴り | 無双連拳 |
| ポール | RK | | LK、双飛天脚 |
| 準 | RK | | 鬼殺し |
| レイ | LK | | |
| ニーナ | RK | | |
| ロウ | LK | | 三連ハイ、ハイキックライトサマー |
| ミシェール | RK | | 大纏崩捶 |
| ジャック2 | 右アッパー、Wハンマー | | LK、シザースメルトダウン |
| 吉光 | LK | | |
| キング | RK | | |

※記事中の技のうち、①に該当するのが崩拳、双掌破、無双連拳に対してで、ドラゴンテイルとメルトダウンが立ち上がりLK、その他が②になります。


吉光はLKで安定だ。

どちらもリーチがあるため返し技として重宝する。

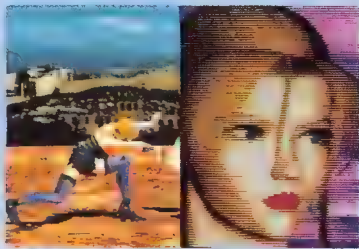
以後紹介していく技に対する返し技も、ここに挙げたものが主体となる。

崩拳は単体だけでなく瓦割り崩拳についても同様に返すことができるが、ポールの葉桜崩拳は間合いが大きく離れるため（グラフィックも異なる）返し技は存在しない。



ジャックはこのダブルハンマーで返す。出は早くないがリーチがあるため返し技となる。

## 双掌破（ニーナ）



この技も崩拳と同じく、クリーンヒットになる近距離時のガード後のみ先に挙げた返し技が使える。


崩拳同様、双掌破も出かかりをガードすれば…、


間合いが離れず反撃可能。

## LK（吉光）



吉光のLKは特殊で、他キャラと違って回し蹴りタイプのキックだ。これまでの2つの技に対して非常に心強い味方だが、逆にこの技がガードされてしまうと大きなスキが残る。

返し技としては全キャラ共通で投げ技が確実に入る。その場合間合いをつめる必要はなく、ガードしたその場で入力すればOKだ。コマンドの関係上、通常投げが楽で確実だが、できれば投げ抜けされる恐れのない固有の投げ技で返したい。

吉光にはLKから連携技「稲妻」があるが、たとえこれがきても投げることができる。

このLKはスキが大きく、各キャラの基本の返し技以外にも以下の技が使える。稲妻にしてきたときももちろん有効だ。

全キャラ共通……右アッパー
準……鬼殺し
ロウ……三連ハイ、ハイキックライトサマー
平八……無双連拳
ポール……双飛天脚
ジャック2……LK、シザースメルトダウン
キング……LK
ミシェール……大纏崩捶

実は意外にも吉光のLKは、返し技がたくさんあるオイシイ技なのだ。見逃さずに反撃できるようにしよう。


返し技として強力な吉光のLKだが、ガードされてしまうと…、


色々な技で返せる。見逃すな！

## メルトダウン（ジャック2）



下段技なので当然ながらしゃがんだ状態でガードの硬直が解ける。ここから円滑に出せる技は限られていて、しゃがみ技を除けばそれぞれのボタンに対応した「しゃがみ↓立ち」間に出る4種しかない。その中では立ち上がりLKがダウンも奪えて返し技として役に立つ。

…このように、返し技という概念が希薄と思われがちなこのゲームにも、実はたくさんの返し技が存在することがわかってもらえたと思う。

知識を得たら、あとは実践あるのみだ。これらの技に正確に反応して確実に返せ、と急にいわれてもすぐにはできないかもしれないが、まずは「意識」していくことから始めよう。


ガードできたらレバーから手を離してLK連打だ。

## そのほかの反撃可能な固有技（例）

### 鬼殺し


投げその他で返せる。準クラッシュ講座も参照してほしい。

### 無双連拳


間合いが離れるが基本返し技でOKだ。

### スマッシュアッパー


ダイナマイトアッパーも同じ。投げその他で。

### ドラゴンテイル


ジャック２のメルトダウンと同じく立ち上がりLKで。

ぜひ知っておいてほしい

# 起き上がり攻略

鉄拳2で最も重要な起き上がりでわかったことを紹介しよう。

担当：[illegible]

鉄拳2は起き上がりを制したほうが勝つと言われるほど、起き上がりは重要である。
そこで今回は起き上がりをピックアップして、いろいろな戦法や知識を紹介していこうと思う。

## なぜ起き上がりに技をくらうのか?

対戦では相手の起き上がりに技を重ねたりして、相手を立たせないようにラッシュをかけるのが勝利への近道だ。
では、なぜ起き上がりに技をくらうのか?それを基本的に2つに分けてみた。

**●倒れている相手に当たる技**

まずは相手が倒れているときに当たる技があるということ。
例えばダウン攻撃やシットスピンキック。ニーナや平八は、ニールキックや破砕蹴などは倒れている相手にも当たる技だ。


シットスピンキックは超安定。

当然、横転や後転などでかわすこともできるが、かわすことのできる技を出してくるほど相手もおろかではない。

**●起き上がり蹴りや、起き上がり直後に当たる技**

対戦をしていてラッシュをかけられるときは、ほとんどが起き上がり蹴りをかわされて技を入れられるときと、起き上がり蹴りに直接技を重ねてくる方法だ。
例えば起き上がり蹴りをスカしての崩拳などは起き上がりには、最も注意しなくてはならない所だ。


蹴りを待っての崩拳は黄金パターン。

起き上がりは、この2つのパターンを、どのようにかわすかにかかっている。
あわてて起き上がり蹴りを出すとかわされて技をくらうし、ずっと倒れていても技をくらってしまう…。
相手にもよるがやはりすぐに起き上がり蹴りを出すのはあまり良い方法ではないといえる。少しタイミングをずらして起き上がることを心がけよう。

## 知っていれば得する起き上がりの知識

起き上がりには、知っておきたいことがいくつかある。
対戦では知らないより、知っているほうが有利なのはあたりまえなので、ぜひ覚えてほしい。

**★起き上がりその場蹴りは反撃ができる**

ある程度の条件があるが、その場起き上がり蹴りは反撃ができる。
相手が普通に相手足側仰向けの状態のときに、起き上がり蹴りをガードすると昇り蹴りが入る。
これは、ガードしたときに相手と密着していないと入らないときが多いし、ガードしたらすぐに昇り蹴りを入れないといけないので安定はしない。
その他にも出の速い技なら反撃することができる。


昇り蹴りも入るが…、


LKが安定。

中下段蹴りをガードしたあとにLKを出すと当たるのである。こちらはけっこう楽に反撃ができるのでぜひ身につけてほしい。

**★ジャックの起き上がりはすべて遅い**

他のキャラと違い、ジャックの起き上がり蹴りは遅い。
慣れてくると、蹴りの出すモーションを見てから昇り蹴りで反撃することも可能なのだ。
ミシェールなどは、ジャックの近くでしゃがんで待って、ジャックが蹴りを出すのが見えたら、後掃穿弓腿を出せば見事に入れることができるほどなのだ。
よってジャックは起き上がりの蹴りは注意して使い、その場起き上がりで安定するのがベターといえるだろう。


ジャックはその場起き以外はキツイかも。

**★走ってきたら、引きつけてからの横転**

対戦をしていてよく見かけるのだが、走ってくる相手のかわし方を知らない人が多い。
崩拳などをカウンターでくらって、転がりながら倒れるときにはさすがにかわすことは難しいが、投げ技で距離が離れるときは横転でかわすことが可能である。
その投げ技は、ポールの裏当て、ニーナの首刈り投げ、レイの飛空脚、キングのジャイアントスイングで、投げ終わったら走れる距離になる。
そこで走ってきたら、踏みつけか、タックルの2択攻撃になるのだが、走ってきた相手を引きつけて、横転するとかわすことができる。
相手が走ってくるときにRPボタンを連打してダメージを抜いておいて、横転しないと間にあわずに踏まれることもあるので注意する。


引きつけ重視!!

慣れてくればタイミングを見切って、LP＋RP連打でもかわすことができる。早めに横転するとホーミングされて、踏まれてしまうので、引きつけることが非常に重要だ。

**★吉光、ニーナの投げには要注意**

吉光の通常投げの雫と、ニーナのコマンド投げの抱え込み肘打ちをくらってしまったあとには、その場起き中下段蹴りは出してはいけない。

なぜなら、その場起き中下段蹴りはスカしてしまうのだ。その後にはなんでも技がキマってしまうので注意してほしい。



ハーイの後は…、



その場蹴りは当たらない!!ヤバーイ!!

ニーナが投げの後に、ハンティングスワンを出したら、間違ってもその場起き中下段蹴りを出してはいけない。出してしまったら死あるのみ。

その場下段蹴りは、技をかけた吉光、ニーナが立ち状態で相手に歩いていかないかぎりくらうことはない。

つまり投げをキメた後に、一歩も動かなければ、その場蹴りはくらうことはないのである。

**★距離が離れたときに背後をとれる?**

たまに見る光景だが、走っていって相手の背後をとれるときがある。

投げや、崩拳、双掌破などで相手との距離が離れたときに、すぐに走らずに1テンポタイミングを遅らせて、相手に起き上がらせる時間を与える。そして、そこから走ったときに相手が横転をすると背後をとれるときがまれにある。



たまにこんな感じになる。

この光景は条件、タイミングが非常にシビアで、へたをすれば、自分が相手に背を向けるときもあるので無理にねらう必要はないと思う。

こういうこともあるという程度で覚えておいてほしい。

**★後転直後は技が2回入る**

起き上がりで、相手の近くで横転や前転をする。そして

ミシェールが後掃穿弓腿などを入れたときに、最初の後掃腿は当たるが、穿弓腿はスカってしまうのはありがちな光景だが、相手が後転しているときのみ穿弓腿もしっかり入るのだ。

理由は後転のときのみ、最初の技が当たると他の起き上がりのときより高く浮くのである。



浮きが高く、穿弓腿も当たる。

ミシェールのほかにも、ニーナのシットスピン&ライトハイキックが、後転のときのみ2発入れることができる。

**★女キャラとロウだけ、倒れたときの判定が小さい**

倒れている相手に当たる技として、シットスピンキックが安定だが、中にはそれ以外の技も追い打ちとして当たる技もある。

レイの後掃腿や、ジュンの真空刈脚などは、全キャラに当たる技。

ほかにも平八の奈落払いが倒れている相手に当てることができるが、当たる相手と当たらない相手が出てくる。

当たらないキャラが女キャラ3人衆、ニーナ、ミシェール、ジュン、それから胸板のうすいロウの4人。判定が小さく当たらないのである。

その他のキャラは安定して入るので心配はない。



奈落払いは倒れている相手にも当たるが…、



女キャラは当たらない。ムカツク!!

ほかにロウの新技、ドラゴンテイルも、当たるキャラと当たらないキャラがいる。

ジャックは安定して当たるのだが、平八、ポール、レイ、キング、吉光の5人は倒れている頭側からでないと当たらない。

他の女キャラとロウは、どちら側からやっても当てることはできない。

要するに、女キャラ3人とロウは倒れているときの判定が小さいということ!!以上。

起き上がりには完璧なものはないし、最悪なものもとくにはない。

要は、相手の攻撃パターンを早めに見切り、それにあった起き上がりをするのが最良の方法なのだ。

でも、崩拳を使えるキャラ相手に、起き上がり蹴りを出すのは注意しよう。




# キャンセル講座その2
## コマンド投げキャンセル

前回はキャンセル技の基本と連打技を使った強制キャンセルを解説したが、今回はコマンド投げを使ったテクニックだ。

担当：KAL

前回の「キャンセルの基本説明」と連打技（バルカンパンチなど）を使った「強制キャンセル」はいかがだったろうか。ヒガシ、クラーク使いにとっては大幅パワーUPまちがいなしの内容だったと思うのだが。

さて今回は、同じキャンセル技ネタでも、もう少し簡単で、少し練習すればかなりうまくなった気になれる、「コマンド投げキャンセル」について解説しよう。

### コマンド投げキャンセルとは?

コマンド投げキャンセル（以下、CC）とは、一部のキャラがもつ必殺技の投げ技、超大外刈りや翔乱脚などを使った、少しかわったキャンセル利用法である。

ここであえて利用法、と書いたのは、連打技の強制キャンセル（通常キャンセルできない技を強引にキャンセルさせる）と違い、コマンド投げキャンセルでキャンセルできる通常技は、もともと必殺技でキャンセル可能なものに限られているためである。そのキャンセル後の数々の技の使い方に工夫が凝らされているので、〝利用法〟なわけだ。

では実際CCをやるにはどうすればいいのかというと、これが実に簡単。コマンド投げの有効間合いの外側で、通常技→キャンセルコマンド投げ、と連続技の感覚で操作すればいいのだ。また、相手キャラが「ガード硬直中」だと、コマンド投げはかからない。しょせんは投げなので、「大P→キャンセル天地返し」と入力して、はじめの大Pがガードされた場合は、大Pをキャンセルして終わるのだ。

CCは、どちらかというと後者、相手に通常技をガードさせてそれをキャンセルしてまた通常技、といった勢いで、無駄なスキをなくしてどんどん追いたてていくのに利用する。


遠立ち大パ〜ンチ。この時点で天地返しのコマンドがすでに入っている。順番的には、ボタン→レバー→ボタンだ。


するとホラ。もう少し近かったら、連続技で天地返しが決まっていた。

## CC使用例 [illegible]

ここでは、CCを使用できるキャラの、有効なコンビネーションをいくらか紹介しておこう。

CCを使用できるのは、龍虎の3人組、ブラジルの3コマンド、それに五郎とユリだ。ヒガシも、「爆烈拳フィニッシュ」を使って通常技キャンセル可能だ。

## ハイデルン、ラルフ、五郎、ロバートの例

ハイデルンは、跳び蹴りをガードされたあと、そのまま近立ち大P→CC大足払いとか、→CC吹っとばし攻撃などにつなぐといい。また、中距離戦で"溜め"が間に合っていないときなど、カウンター攻撃→CC大足払い(2段)とか、小クロスカッター→吹っとばし攻撃→CCジャンプ大キック、→CCちょい歩き大足払いといった動きで、「ハイデルンは動きがカタイ」という世間一般の常識を打ち破り、静と動の差が極端な「トリッキーな吸い吸いマン」のイメージをうちたてよう。

ラルフは、中距離戦で活躍するマグナム(ギャラクティカ・マグナム。吹っとばし攻撃のことだ)のすべてにCCをかけ、ずんずん近づくラルフの恐怖をふりまくのがいい。たまにマグナム→CC大ジャンプ大キックとか、→CCダッシュねりゃ～(コマンド投げ)といった動きをすると、相手はマグナムを恐れて、こちらが次のマグナムを出すタイミングを読んで跳び込んでこようとかするだろう。ここで対空の垂直ジャンプ大キック、G・C(ガード・キャンセル)ガトリングアタックでも出せば、相手はビビること必至。遠立ち大Pとの使い分けも重要だぞ。

五郎は、ラルフとほとんど同じ使い方だが、遠立ち大P(吹っとばしより長い)にCCをかけられるので恐怖ランクは一段階上。気合を溜めては近づき、跳び込むか、地上で大P(吹っとばし)→CCでズカズカ接近していこう。

ロバートもほぼ同じような利用法になるが、カウンター攻撃、吹っとばし攻撃のリーチが長いので、近～中距離戦で効果抜群だ。



カウンター→CC吹っとばし→CCジャンプ大キックとか、イイカンジだ。

## クラーク、タクマの例

クラークは、前回解説した遠立ち大K→強制キャンセル走り投げなどと共に、接近したら吹っとばし攻撃のすべてにCCをかけて常に先手をとって動くといい。

タクマは飛燕疾風脚という強力な技があるので、これと組み合わせて、大足払い→CC大足払いとか、小足払い×2→大足払い→CCちょい歩き吹っとばし、→CCジャンプ攻撃などといくといい感じ。普通のキャンセル翔乱脚等も忘れぬよう。



相手はまだ硬直中。事実上、マグナムの残像が見えないわけだ。ヒュー!

## サカザキ兄妹の例

この2人、特に妹さんのほうはなかなか強烈だ。どちらも大足払い→CCケツ(氷柱割り)という嫌らしい連携ができるうえに、もはやお約束の大足払い→CC大足払い、これに加えて通常のキャンセル虎煌拳などが相手に反撃の余地をあたえない。

このCCを使って最も戦力UPするのがユリで、前述の連携のほかにも、次のような連携がある。遠立ち大K→CCケツ、遠立ち大K→びんた(連続技)、大足払い→CC遠立ち大K、大足払い→サイファ……などなど。これにカウンター攻撃(ユリはこれが長い!)や小足払い連打、キャンセルサイファ(サイファをガードさせても、ユリが先に動ける&削れる)などがどんどん加われば、近距離での妹さんラッシュは恐るべきものとなる。近づかれたら泣くしかない。



小足、小足、大足払い(レバーは➡⬊⬇+大K)。

CCケツ!(⬋⬅+AのあとレバーL前+大K)ゆ、ゆるして下さい…。



## [illegible]

このCCを使いこなせるようになれば、そのキャラの動きは数倍速くなるはずだ。しかし、実際の対戦の中で使いこなすのは難しい。少しでもテクニカルになって、他のキャラに差をつけたいものだ。

# これこそKOF'95 強力!ガードキャンセル

今回で2度目になるガードキャンセル講座。これを読めば勝率UPはまちがいなし。

[illegible]：KAL

KOF'95には、ガードキャンセル（以下、GC）という実戦テクニックがある。これは'94にもあったテクだが、条件が厳しかったため、一部のキャラ以外にとっては無縁の存在であり、非常に目立たないマイナーテクだった。

しかし、'95では違う。'95では、気力ゲージがMAXでさえあれば、相手の攻撃を1回ガードしただけでGCができる。これは重大な要素だ。

## '95ではなぜそこまでGC[illegible]のか?

理由はおもに3つある。

①一発でキャンセルできるから。

②技はなんでもいいから。

③パワーMAXで当たって痛いから。

以上のどれもがポイントなのだが、特に①と③の要素がデカイ。

ちなみに、このページでいうGCとは、パワーMAX時に使用する「一発GC」のことをいっており、通常時、パワーがMAXでないときに6回ガードしてやるGCはまるで扱っていない。こちらのGCも、できることならやったほうがいいのだが、はっきり言って上級者テクだ。

'95のGCは、一発でかけることができ、MAXで当たるから恐ろしいのだ。しかも、'94と違って、'95ではお互いゲージがMAXになる回数、時間が長くて多い。一発GCのチャンスが巡ってくる機会は、非常に多いといえる。


ゲージMAX時のGCは威力満点。恐怖の的だ。

## GCのタイプ

GCに使う技は、出の早い技であれば何でもいい。パワーMAX時で、相手の攻撃をガードした瞬間に必殺技コマンドを完成させればいいのだ。

このGC向き必殺技は、大きく分けて飛び道具タイプと突進技系タイプの2つあるわけだが、両者の間に特別な効果の差はない。

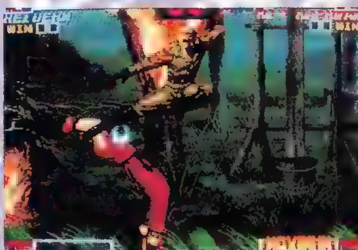
成功させたあとの効果よりも、むしろ入力しなければならないコマンドのほうに注意を向けよう。

## タイプ別「コマンド入力」の注意点とコツ

パワーMAXなのにGCを狙わない人というのは、一発GCの恐ろしさを知らないか、うまくコマンドを入れられないせいで「別にいいや」と諦めてしまっているかのどちらかだろう。そこで、必殺技のコマンド別に、入力時に意識しておくといいポイントを解説しておこう。

## [illegible]

必殺技が溜め系のキャラ、及び溜め技をGCに使う場合は、あせらないことが大切。


韓国の3人組は、GCが揃って↓溜め↑だ。キムは半月斬、流星落でも可。

ガードした瞬間にレバーを上か横に入れてボタンを押すだけでいいので、はっきりいって簡単だ。だが簡単すぎる分、コマンドを入力するのが早すぎて、ガードする前なのに入れてしまってガードしてくらった、ということがよくある。

また、溜め系はその性質上、あからさまにGCを狙いにいくとバレバレなので、無理にGCを意識せず、自然と受けにまわったときに出そう。防御してる間に溜まるわけだし。

## [illegible]

飛び道具をGCに使うキャラに多い。

このタイプも入力は非常に簡単。ガードしたら、そのままレバーをグリッと下から前にもってきてボタンを押せばいいだけだ。

このタイプは、攻めの流れの中に簡単に組み込むことができるので使える。例えば、跳び蹴り→小足払い→立ち小キックとガードさせて一瞬待って反撃を誘い、心の準備と共にベノムストライク、など。


キングのGCベノムは、足元スカすし、出が早いしで使える使える。

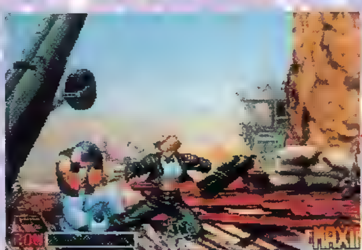
## [illegible]

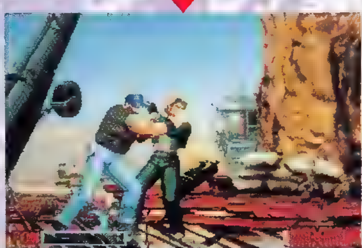
どちらも、ガードしたあといったんレバーを戻さないといけないので難しそうだが、レバー操作だけはきちんとやって、ボタンのほうは2・3回連続して叩くようにするといい。あとは次のを参考に。

## [illegible]系

このコマンドをGCに使うのは難しい。そこで、↓↘→と入力してボタンを押そう。この入力だと相手の攻撃をガードした瞬間にはGC（一発GC）できないが、↓↘→コマンドの必殺技ももっている場合、ほぼ確実にどちらかの技でGCをすることはできる。このとき狙うのは「連続ガード」だ。相手が跳び蹴りから連続技を狙いにきたときなら、ジャンプ攻撃をガードした瞬間から入力をはじめ、次の地上の技、つまり2打目をガードしたときにGCとなる。また、地上戦で小技を使って"がため"にくる相手にも、同じ要領で狙える。


本文の応用。ジャンプ攻撃をガードした→ここから1回目の入力（←↙↓↘→）。


そして2回目の入力途中で2打目をガードして（→↘↓↙←…）。


ボタンを押せば、GC超投げの完成だ（←＋C）。

## [illegible]について

ここでは、少しのフォローを聞くだけでグンと使いやすくなるGC技について解説。

・コマンド投げ技

GCでコマンド投げ（ストームブリンガーや天地返し、百烈びんたなど）をした場合、相手を投げられる状況にあればそのまま投げになるが、何らかの理由で投げられない状況にある場合、跳び蹴りにGCして、相手がまだ着地していないとか、空中に浮き上がるような動きをする必殺技、投げられ判定のない必殺技等にGCをかけた場合など、このようなときには「GCの後、通常技を出す」ことになる。

これは、うまく使えば広範囲にわたって応用が効く。ジャンプ攻撃にGCかけて、

相手が着地する前に対空技や昇り蹴りを出す。突進系の技や飛び道具を少し離れた所でGCして蹴りとばす、などなど。



例えばイヤーな旋風飛翔棍に対して、落ちてくる直前で➡を入れておき、ガード（⬅）。



ガードした、と思った瞬間に、⬅⬇⬅＋Dでこのとおり。ものによっては吸う。

これのいいところは、例に挙げたどちらの場合でも、相手が目の前にくれば（目の前に落ちてくれば）、自動的に投げてくれる点だ。場合によっては、GC・バックジャンプで逃げたり、攻撃に失敗しても、最悪次もガードで済む可能性がある。

なお、コマンド投げGCで攻撃したい場合は、ボタンを多目に押そう。普通は、GCに使ったコマンド投げのボタン、ストームブリンガーならCで大パンチ、SアルゼンチンバックブリーカーならDで大キックが、GC時に出るのだが、状況やタイミングなど様々な問題で、技が何も出ないことがあるからだ。

・龍連牙

ケンスウの突進系必殺技である龍連牙。これをGCに使うなら、出すときはCボタンで、出したらすぐにAボタンでコマンドを再入力し直して、必殺技後のスキをなくすのを忘れないようにしよう。

ケンスウのGCはかなり使えるぞ。



GCした瞬間。このときはCボタンで入力。より遠くへ。



そしてすぐにAボタンで小龍連牙を再入力。すると途中から小龍連牙になり。反撃はなし。

・百烈びんた

ユリのコマンド投げは2種類ある。Aの通常びんたと、Cの走るびんただ。

Aびんたは、GCに使った場合、相手が少しでも離れているとサイファに化けてしまう。ほぼ密着状態ならきちんとびんたしてくれる。

Cびんたは、どこでGCしてもサイファには化けず、必ず走る。

この特徴をよく把握していれば、相手キャラや状況によってGC技を使い分けられるので、ユリはGCの選択幅が広くおもしろいといえる。

相手と密着するほど近い場合（ジャンプ攻撃をガードしたあとなど）はAびんたGC、そこまで近くないときや、足払い連打などで開いてきたときなどはCびんたGC（走りびんたは、足払いを抜ける）、同じく多少離れてはいるが、体の大きいキャラを相手にしているとか、足払い→しゃがみパンチ、足払い→立ち攻撃、といった連携でかためてくる相手には、それらの技をつぶす目的でAびんたGCでのサイファを出す（サイファが出なければ、吸う）。と、こんな具合いだ。

また、少し離れた所からの飛び道具には、CびんたGCをかける絶好のチャンスだ。相手の硬直中に走っていって投げてしまえる。



こんな間合いで飛び道具を出す相手には、GC走りびんただ！　びんたびんた！

ただし、サイファはGCに使うには少しばかり信頼度に欠ける。出が遅いので、間合いを間違えるとつぶれてしまう可能性が高いからだ。

そこで、相手がかためにきたときの、連続ガード専用GCになるが、虎煌拳コマンドを素早く2回入力してAボタンを押す、「虎煌拳かちょおアッパーGC」使ってもいい。

虎煌拳によるGCは安定したい人向けだ。しかし距離が近すぎると、サイファと同じように足払い等でつぶされてしまうので注意がいるぞ。

・超必殺忍蜂

舞は、超必殺技でGCするのが理想（出始めが無敵のため）なのだが、なかなか出せずに苦労している人をよく見かける。普段でも、挑発になってしまうという人は多いだろう。

そういう人は、ボタンのBとCを同時に押す、のではなく、BとCを「ずらし押し」するといい。これで確実に超技が出るはずだ。テリーやヒガシ、ユリなどで、超技のミスで挑発してしまう人も、普段からずらし押しで入力しよう。BとC、同時押しでなければ、挑発にはならないのだ。

・極限流連舞拳

これも、コマンド投げと飛び道具のコマンドがダブッており、近くて投げられる状況なら連舞拳、間合い外か投げられない状態だと、大虎煌拳か氷柱割り（レバー前＋C）が出るようになっている。

使い方は、ユリの部分を参考に考えてもらえれば分かると思うが、虎煌拳コマンド×2の虎煌or虎砲のほうが、安定度は高い。

ちなみにキング、京&京パパも⬇⬅➡×2入力でGCすると安全だが、この3人は飛び道具のGCだけで十分強力なので信用していい。

・ファイナルブリンガー

表のなかには一応入っているが、これはジャンプ攻撃をガードしたあとなど、相手から向かってきたとき専用のGCだ。しかも、小足払い連打などをされるとスカってしまうことが多いので、溜めがまにあっているなら素直にムーンスラッシャーだ。



超安定のGCくらへー。⬇⬅➡×2入力で、鬼焼きを狙ってもいい。ただし一発でかけるなら、やっぱくらへー。

| キャラ名 | オススメor安定GC | 状況によっては | できることなら |
|---|---|---|---|
| ハイデルン<br>ラルフ<br>クラーク | ムーンスラッシャーorクロス<br>ガトリングorバルカン<br>走り投げ | ストーム<br>ねりゃー<br>コマンド投げ | ファイナルブリンガー<br>バリバリバルカンパンチ<br>ウルトラABB |
| 京<br>ベニー<br>ゴロー | くらへーor昇りゅう<br>居合い蹴り<br>投げor受け身 | くらへー<br>居合い蹴り<br>コマンド投げ | 七拾五式・改<br>電光拳<br>地獄極楽落とし |
| テリー<br>アンディ<br>東 | ライジングorパワーダンク<br>げきへきor昇りゅう<br>スラッシュorタイガーキック | パワーダンク<br>昇りゅう<br>スラッシュ | ゲイザー<br>げきへき<br>スクリュー |
| アテナ<br>ケンスウ<br>チン | サイコソード<br>龍連牙<br>ひょうたんor柳燐 | リフレクター<br>龍連牙<br>ひょうたん | シャイニング<br>どないやー<br>超必殺 |
| キム<br>チャン<br>チョイ | ひえんor流星らく<br>ひえん<br>竜巻疾風斬 | 半月<br>ひえん<br>竜巻疾風斬 | らんぶ<br>らんぶ<br>竜巻疾風斬 |
| ユリ<br>まい<br>キング | こおうor走り投げ<br>炎舞or忍蜂<br>ベノムorトラップ | コマンド投げ<br>忍蜂<br>ベノム | サイファor投げ<br>超必殺忍蜂<br>イリュージョン |
| いおり<br>エイジ<br>ビリー | 鬼焼きor葵花<br>かすみor天馬<br>P連or超火炎旋風棍 | 葵花<br>天馬<br>P連or超火炎旋風棍 | 葵花<br>ざんてつ<br>超火炎旋風棍 |
| リョウ<br>ロバート<br>タクマ | 連舞orこおう<br>連ぶorりゅうげき<br>こおうor走り投げ | れんぶ<br>〃<br>投げ | れんぶ<br>〃<br>乱ぶ |
| 柴舟<br>ルガール | ちれor鬼焼き<br>バリアーorジェノサイ | ちれ<br>バリア | 鬼焼き<br>ジェノサイ |

# キミの明日を、見守りたい。

専門知識とプロの技術が、2年間ですっかり身につく。だから、安心。
就職がすべてじゃないといえるヤル気と、旺盛な独立心を、「創業者支援制度」がしっかりバックアップ。だから心強い。
ヒューマン クリエイティブ スクールは、卒業後に、もっと差がつく学校です。




有限会社
オービタル・リング
「創業者支援制度」により、独立したメンバーです。見守って下さい。

## 創業者支援制度

ヒューマンクリエイティブスクールでは、自らエンタテインメント・ソフトウェアの企画・開発会社を創業したい本校卒業生に対し、資金から経営・技術、開発環境等を支援していきます。それが、将来独立・会社設立を目ざす人達への創業者支援制度です。

学校案内無料送付

## ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

**●マルチメディアエンタテインメント課程**　●募集定員　250名
◆主なカリキュラム
C言語／68000アセンブリ言語／コンピュータシステム／映像制作概論／コンピュータグラフィックス基礎／映像美術／サウンドデザイン／DTM基礎　他

**●マルチメディア3Dグラフィックス課程**　●募集定員　100名
◆主なカリキュラム
CG幾何学／CG概論／コンピュータゲーム概論／オーサウェア実習／モデリング／3Dアニメーション　他

**学 校 説 明 会**
**10/22(日)・11/19(日)**
詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。
学校見学随時受付中

資料請求専用フリーダイヤル(ミンナクリエイト)
**0120-37-9898**

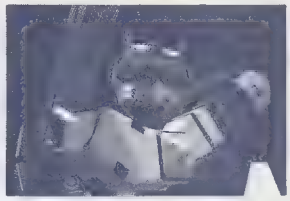
お問い合わせ
**0422-23-1111**

# CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
# GAMEST No.155
11.15 15 November 1995

東京都 谷和也君




今回のAMショー、全出展機種48点中、ゲーメストアンケートにて見事に1位を獲得した「バーチャロン」。編集部ライター内でも大人気で大変だった。攻略もより深いものを期待できそうだゾ!
年内発売に向けてみんな、首を長ぁくして待とうぜ!


©セガ 1945





表紙:「鉄拳2」ナムコ イラストby藤原ひさし/表紙写真:「ファインティングバイパーズ」©SEGA1995

CPU戦完全フォロー!

# THE KING OF FIGHTERS '95

©SNK 1995

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

**今回のキンファイ'95は空中超必あり、チャン・チョイ対戦攻略あり、CPU戦ありで盛りだくさん!**

### 飛べ!飛べ飛べランブマ〜ン♪
# 空中超必殺技'95

点滅しながら空を飛べるのはリョウとキムだけではなかったのだ。

担当：「またオレが…」ハマー

前作での隠しテクニック(?)だった空中鳳凰脚や空中龍虎乱舞が今回正式(??)な必殺技として出せるようになったのは以前紹介したと思う。ところが、何とほかのキャラでも空中で超必殺技を出す方法が発見されてしまったのだ!

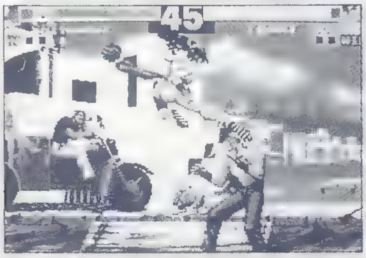
### でもストレートにゃ出てくんないぞ

これはキム、リョウのとは違い、空中キャンセルの穴を突いた裏技のようなもの。よって、出し方も少し特殊だ。以下、その方法を具体的に説明しよう。

1.空中で、キャンセルのかかる通常技(ふっとばし攻撃など)を出す
2.超必殺技のコマンドを入力する
3.1フレーム(ゲーム中での時間の最小単位)以内に空中専用必殺技(ムササビの舞など)のコマンドを入力する

2と3は逆、つまり空中必殺技の後に超必殺技を入力してもいい。一応超必殺技を先に入力したほうが暴発の確率は低くなる。ただこの条件から分かるように、空中で必殺技を出せ、しかもこの必殺技の入力優先順位が超必殺技よりも低い(2つのコマンドを同時に入力した場合、超必殺技が出る)キャラでしかできない。よって、使える技は次の4つに絞られてくる。

・超必殺忍蜂(舞)
・飛翔龍炎陣(舞)
・龍虎乱舞(ロバート)
・神龍天舞脚(ケンスウ)



ここで入力するのだ。

それぞれ、ムササビの舞(空中)、飛燕龍神脚、龍爪撃との同時(?)入力で出せる。

### では、空中超必殺技伝授!

ここまで聞いて「よっしゃあ、早速試してみるぜい!」と思ってやってみると、これがかなり難しいはず。なにせ空中必殺技と超必殺技(or飛翔龍炎陣)を超速攻でほぼ同時入力しなければならないのだから。そこで、多少は出る確率が上がる入力方法を紹介しよう。

・飛翔龍炎陣――A→↘↓↙←↖↑↗→↘BA
・超必殺忍蜂――A→↘↓↙←→B(B押しっぱなしで)C
・龍虎乱舞――↓↘→D↘↑↙↓CB
・神龍天舞脚――↓↘→A↘↓↙←→DC

そうそう、最初の通常技は空キャンセル(相手に当てない)でもできるけど、当てたほうが入力時間に余裕ができてやりやすいぞ。

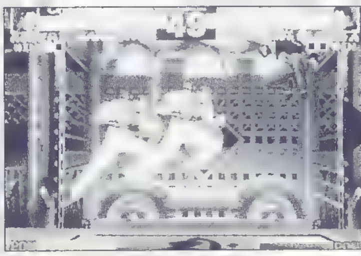
この技、結構ムズいくせに実用度は今イチ。受け狙いにはいいんだけどね…。



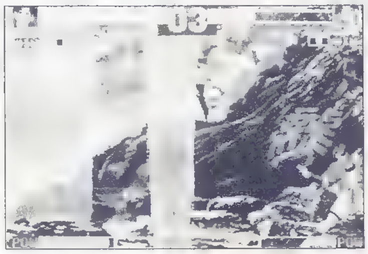
これらがその証拠写真。ほら、高いでしょ!?



空高く燃ゆるイイ女。三角跳びからやると見えなくなる。



リョウに負けじと最強の虎も修得完了。ちゃんと当たるぞ。



跳び蹴りから連続技になる。いったん着地しちゃうからつまらないけどね。

## ガードは安地じゃないぜ

# サムライ投げの謎に迫る

空中で迎撃されて着地を投げられる——。
'94になかった要素を詳しく検証してみよう。

担当：「投げはムズい」ハマー

空対空で落とされ、先に着地した相手にさらに投げられる。「侍魂」で物議をかもした「着地投げ」だが、実は'95でも可能である。その是非は取り敢えず抜きにして、まずは成立条件・回避方法などの面から、ゲーム性にどのような影響を与えているかを考えてみよう。

## とにかく地面にいりゃあOK

まず、着地投げが成立する条件を見てみよう。'95では空中で通常技をくらったとき、**着地した瞬間から2フレーム後（つまり地上に下りた次の瞬間）には、すでに投げられ判定が存在している。**プレイヤー側の感覚としては、着地と同時と思ってもらって構わない。というのも、KOFシリーズでは必殺技以外のボタン入力の受け付けがワンテンポ遅れるためだ（例えば大パンチキャンセル必殺技などを狙ったとき、ボタンを押してすぐレバーを横に入れると投げに化けてしまう）。つまり、着地の瞬間は投げられなくても実際に投げ入力が発動するのはその後なので、その頃には投げ判定が出ているということになるわけだ。


この次の瞬間には投げをくらってしまう。


通常投げと必殺投げを同時に入力すると、


必ず必殺投げが勝つ。ダッシュ投げは理論上低い足払いでは止められない（通常投げはOK）。

## 実はそんなに大したことじゃない

では、やられた側はどう対処すれば良いか。全員共通の対処方法は2通りある。

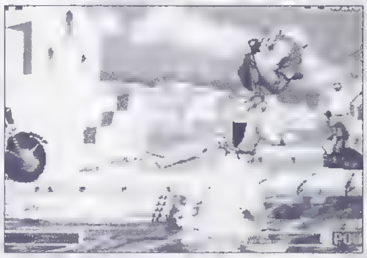
**①投げ返す**
**②ジャンプする**

KOFの着地には特殊な法則があり、普通に着地した場合には着地ポーズに隙があるのだが、空中で通常技を喰らって着地した際には一切の隙がない。ちなみに普通のジャンプの着地は「技」でキャンセルできる（レバーだけだと駄目）。足払いを置かれるとガードできないが、無敵技を出せば返せるという現象は、これが原因で起こるものだ。要するに着地自体の隙は完全になくすことができるので、無敵・無敵で必殺技も出せるし、無敵→投げも100%可能だ。

このことを踏まえた上で説明すると、まず①は、無敵・投げになるようにワンテンポ早くボタンを入力する必要がある。必殺投げならば着地直前でもOK。着地の直後投げが発生すれば100%、1フレーム遅れて相手と同時に投げ合った場合でも1Pプレイヤー側なら投げ返せる。


このときにはもうボタンを押しておかないといけない。

投げ返せない間合いから必殺投げで狙われた場合は②がいい。これならば着地の瞬間の投げられ判定がない時間以外は空中にいるので、少なくとも投げられることは絶対にない。ただし通常技は当然くらってしまうので、至近距離からのジャンプは非常に危険だ。


連舞拳（脚）は打撃なので空中で当たる可能性がある。

基本的に相手が間合い内にいれば、投げか通常技（例外あり）を重ねてくる分には絶対投げ返せるので、相手の行動を早いうちにチェックして的確な対処法を見切ろう。さらに言えば、ジャンプ通常技ごとき（このゲームではハッキリ言って全然信頼できない）で迎撃されないような戦法を考えることが大事。

## 特殊技への対処

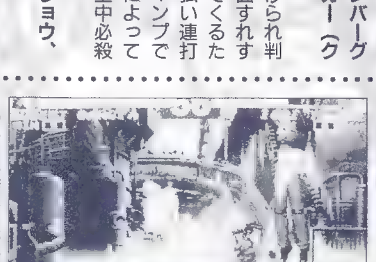
まあ、そうは言っても裏をかくことはある程度できるもの。そんな特殊な技の対処法も覚えておこう。

**●スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー（クラーク）**

アラビアンには投げられ判定がなく、さらに地面すれすれの足払いなら抜けてくるため、投げ返しや小足払い連打は危険。無敵技かジャンプで回避しよう。キャラによっては空中ふっとばしや空中必殺技を当てられる。

**●連舞拳・連舞脚（リョウ、ロバート）**

コマンド投げの追い打ちでただの昇り蹴りをくらった場合、ぼーっとしてるとまた着地をコマンド投げでとられてしまう。コマンド投げは「投げ条件で出せる1発目のみガード不能の打撃技」。よって、攻撃避けで避けることが可能だ。避けの終わりに残りの攻撃が重なっていてもガードできる。通常投げは、避けてしまったらあきらめるしかないが、取り敢えずループでコマンド投げをくらい続けるということにはならない。


コマンド投げか通常投げか連続技か何もしないか…。気が抜けない。


投げ返そうとすると技の出かかりを取られるぞ。

# 対戦攻略 KOF'95 チャン・コーハン

**体力にまかせてガーンとね。対空技には注意しましょ。**

担当：石井ぜんじ＆ユッケビビンバーズ

## 仲間に入れてよ

あいかわらずとてつもない破壊力を持っているチャン・コーハン。3人の中に、とりあえず入れておきたいという抑えがたい魅力にあふれている。

そのパワーを有効に活用する基本戦法と、ガードキャンセル関係の戦法を紹介していこう。

## でかい攻撃を当てよう

基本技の威力が大きいチャンは、大攻撃をただ単に当てるというのが重要だ。

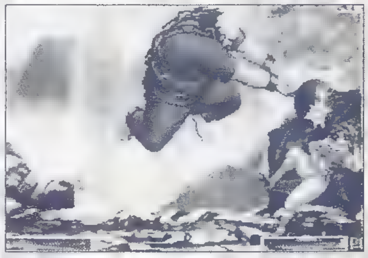
まず立ち大パンチ。リーチがあり、スタート直後に出したりするのが有効。同じように、鉄球粉砕撃も使えるが、立ち大パンチのほうが早く出るので使いやすい。とはいっても、この隙にとびこまれることもあるので、読まれるほど多用しないように。



立ち大パンチは出るのが早い。常に狙っていきたい技だ。

ジャンプ攻撃は、ジャンプ大キックが潰されにくく強い。対空技の弱いキャラは、これでラッシュされるだけでつらいだろう。少し遠い場合は、空中吹っとばしが判定・威力共に強く、使えるぞ。

その他は、鉄球粉砕撃を狙っていきたい。隙が大きいので、跳びこみにくい離れた距離から相うち狙いで出したり、しゃがみ小パンチキャンセルで削りを狙っていこう。



近ければジャンプ大キック、やや遠ければ吹っとばしで跳びこもう。

主にこれらの技が当たればラッキー、チャンペースだ。だが、それほど威力のない技でも、強い技はある。しゃがみ小パンチは、とてもリーチがあり、連打がきく技。接近戦では、かなり役に立つ。一応チャンなので、MAXで当たろうものなら小技とは思えない減りをみせる。



近間では、しゃがみ小パンチが頼りになる技。

避け攻撃も判定が非常に強い。対空技にも使える。連続技につながらないのが惜しいところ。これらの技の数々は、MAX状態でよりパワーを発揮する。まずMAXにしてから闘っていこう。

## 対空技の選択は意外に奥深い

鉄球大回転がかなり強い対空技なのだが、先読みしていないとキツイ。見てから使える対空技で、一番確実なのがジャンプ小パンチだ。威力はさほどないものの、リーチが長く安定度が高い。




ジャンプ小パンチは、確実な対空技になる。

次に使えるのが、しゃがみ大パンチ。相手キャラがさほど判定の強いとびこみを持っていない場合、こちらのほうが威力がある。

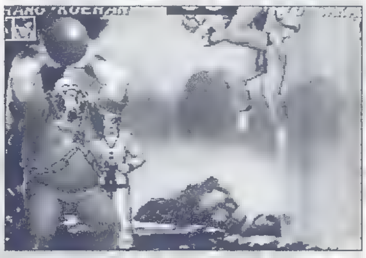
ある程度ジャンプしてくるのが読めていた場合は、垂直




読めていれば、垂直ジャンプ大キックなどが強力な対空技。

逃げジャンプ大キックor空中吹っとばしが強力。状況に応じて狙っていこう。

だが、それ以上に恐ろしい対空技は鉄球大暴走だ。赤くなったら、プレッシャーをかけながらジャンプを誘い、先読みで何度も鉄球大暴走を使おう。実は、一番当てやすい狙い方が、先読み対空技として使う方法である。



鉄球大暴走の対空性能は高いぞ。

## 連続技より重要なガードキャンセル

連続技を狙うよりも、高いところで当ててしまったほうが確実なチャン。でも、入るタイミングなら着地しゃがみ小パンチキャンセル大鉄球飛燕斬をつなぐことができる。また、ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチでも、おつりが来るほど減る。

さて、今まで述べてきた基本戦法以外に大事なのが、ガードキャンセルである。常に狙っていきたいのが、ガードキャンセル鉄球飛燕斬。コマンドが簡単だし、出せばまず当たる。しかも、MAXなので威力がハンパじゃない。ジャンプ攻撃をガードしても、着地で3回固めに来れば3回めにためが間に合い、ガードキャンセルできる。

極端な話、ジャンプ大キックのあとあえて相手にプレッシャーをかけず、着地でしゃがんで待つ。何か手を出してくれば、1発ガードキャンセル大飛燕斬なんて戦法すらとれる。



ガードキャンセル鉄球飛燕斬は、非常に使える。

その他、鉄球大回転、鉄球粉砕撃もガードキャンセルで有効に使える。こちらは、潰される可能性がある。そこで、下ためができなかった場合や、間合いが離れる場合に使っていこう。

さらに、ひっかけ技をひとつ紹介しよう。連打技の鉄球大回転は、すべての通常技をキャンセルできる。しかし、鉄球粉砕撃と同時入力すると、鉄球粉砕撃が優先される。これを利用して、普段キャンセルがかからないはずの、立ち大キックキャンセル鉄球粉砕撃が可能になるのだ。

立ち大キックを出したあと、大パンチボタンを3回押し、4回目に押すときに同時にため技コマンドを完成させればいい。

ものすごく隙のありそうな立ち大キックのあとだけに、突然の鉄球にびびるぞ。試してみよう。

# 対戦攻略 KOF '98 チョイ・ボンゲ

華麗に舞い、陰険に刺す。
それがチョイでやんす〜。

担当：石井ぜんじ&ユッケビビンバーズ

## 基本は空中戦跳び回れ！

チョイは一見使い辛く、弱そうに見えるかもしれない。だが、ちょっと使える技に気がつくと、とっても相手にとって嫌なキャラに早変わりする。ピョンピョンはねて、つかまえにくく、空中戦に強いチョイ。無敵対空技もなんのその、不慣れな相手を困らせる方法を伝授しよう。

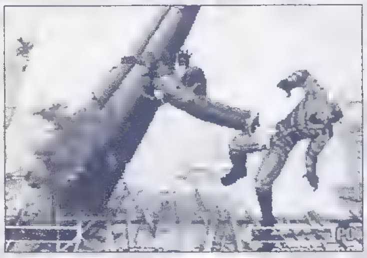
## ポイントはジャンプ吹っとばし！

正面から跳びこんだ場合にとても強いのが、ジャンプ中C+Dの空中吹っとばしだ。この技は、一見大キックと同じに見えるが、リーチがより長く、何よりも判定が強い。そのため、たいていの対空技を潰すことができる。足の先が、かなり長く無敵になっているのである。

ジャンプの位置と、打点を考えなければいけないが、ちゃんとしたタイミングで蹴れば相当強い。例えば、ハイデルンのムーンスラッシャーなどは、確実に潰せる。京の鬼焼きでさえ、悪くて相うちになる。ダメージは鬼焼きより多い。

このことに気づくと、比較的楽に、正面から跳びこめるようになる。すると、チョイが実に使いやすく感じるようになるだろう。

また、この空中吹っとばしはめくり性能も少しある。リーチを生かして、垂直ジャンプから使っていくのもいいだろう。



全キャラ中屈指の強さを誇る、空中吹っとばし。

その他に、空中で負けず劣らず使用頻度の高いのがジャンプ大パンチである。この技は、めくり性能が高い。主に、めくりを狙っていこう。これはチョイの基本戦法でもある。

基本のめくりからの連続技は、ジャンプ大パンチ→大足払い。これなら、ガードされたときのデメリットがない。ジャンプ大パンチは2段になるので、途中からしゃがんでくらってくれることもある。

もっとも減らそうと思うなら、ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→大竜巻疾風斬がいい。ただし、最後の竜巻疾風斬をガードされてしまうと必ず反撃されるので注意しよう。また、めくりを狙うのは、ガードしにくいだけでなく対空技にかかりにくいというメリットもある。後に判定のある技（庵の鬼焼きなど）でなければ潰しやすい。

吹っとばしやジャンプ大パンチを嫌がってジャンプ技で落としに来た場合は、空中で早めに大パンチを押す。チョイのジャンプは高く、上からかぶせるように攻撃することができる。そのため、ジャンプがそれほど高くないキャラは、見てから反応しても勝てる確率は高いだろう。



ジャンプ大パンチで、ひたすらめくりを狙おう。

## もう少し攻めに変化をつけてみよう

ここまで紹介したジャンプ攻撃が確実にガードされたり、読まれ始めたら飛翔脚を使っていくようにしよう。ただでさえ強いジャンプ攻撃の軌道が変えられるので、相手は対応しにくいはず。また、判定はとても強い。

だが、たとえ当てても、連続技にならず着地は五分五分。ここで攻めのペースが途切れるので注意。相手が技を出して身を乗り出した場合や、めくりで当ててしまうと当てても確実に反撃を受けてしまう。めくりは相うちOK状態のみ使おう。



飛翔脚は強いが、めくりにならないように注意しよう。

継続的な攻めはしにくいが、狙うなら跳びこみのあとの連携を工夫していこう。めくり大パンチのあと、立ち小パンチで歩きながら少し押していったり、しゃがみ大パンチの先端を当てて間合いを離し、再びめくりジャンプ大パンチを狙うのが基本的なところ。

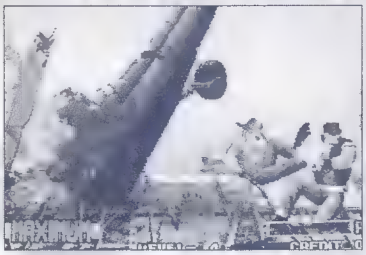


立ち小パンチで固めていくか、しゃがみ大パンチを置こう。

ジャンプ吹っとばしを確実にガードされ始めたら、ジャンプ大キックなどを当てて、おもむろに歩いて投げにいくのが意外に効果的。足が速いからだ。詰まれてきたら、攻撃避けからカウンター攻撃を狙ってもいい。リーチが長く、かなり使える。キャンセル旋風飛猿刺突は連続技になるぞ。

そのほか、通常技では立ちC+Dがリーチが長く、判定が強い。だが、出るのが遅いので、先手を取っているときに使うこと。

レバー入れ大キックは、足の先端を当てると反撃されにくい。MAX状態なら、間合いが離れるのでなおいい。画面の端に相手がいるときは逆に離れないため、反撃されやすいので注意。



レバー前大キックの通り魔蹴りは下ガード不可技だ。

必殺技で使えるのは、竜巻疾風斬。ガードキャンセルで出せば、たいてい当たる。ため技なので、出しやすいはず。カツカツ固めに来たら狙おう。MAXでなくても、近間で相手が手を出してきそうだったら狙ってみよう。



回転飛猿斬を効果的に混ぜていくのが嫌らしい。

一方、超必殺技は出かかりが弱いので、ガードキャンセルで狙ってはいけない。一発逆転の先読み対空で大バクチをうつか、削り殺すのに使う。ガードさせられれば、この削り量はかなりのもの（確実に反撃されるが）。残り体力が少なければ、旋風飛猿刺突が確実な削り技。

その他、回転飛猿斬も単発だが、反撃されにくい攻撃。

このように、連続で攻め落とすというより、跳び回って焦りを誘うほうが向いているキャラと言える。逆転を狙うなら、めくり大パンチをしつこく狙っていこう。

高密度攻略!

確実性イコール攻略法

# KOF'95 対CPU戦 超確実攻略法

とても使える吹っとばし攻撃。柴舟とルガールは吹っとばしでOKだ。ムックには全キャラの全CPUに対する攻略表がつくのでよろしく!

担当：石井ぜんじ&KOFゲーメストチーム

## LEVEL4の確固な攻略法とは?

KOFは3VS3の勝ち抜き制のゲームなので、駆け引きが大切だ。CPU戦と言えども、CPUのキャラの順番を見て、倒しやすいキャラがぶつかるように、順番を決めていくのがコツだ。

また、大きく体力差があったら、粘って逃げきるのも大事。考えて慎重に闘えば、勝率はより上がっていく。

とはいえ、基本的な攻略法は、相方が互角の体力でも十分勝てるものでなくてはならない。運で勝つのでは、確実な攻略法とは言えない。ここでは、より確実に、対戦台で乱入されなくても粘れる対CPU攻略を紹介していこう。

## キャラ別超強力対CUP

ここでは、たいていのキャラクターに対して、ほとんど通用する、超強力な戦法を持っているキャラクターを紹介しよう。とりあえず、こいつらで闘うと楽なのだ。

①テリー・ボガード

ジャンプ大キックをできるだけ高い打点で当てると、ほとんどのキャラは対空技を出す前にガードしてくれる。そこを着地で立ち大パンチキャンセル小クラックシュート。ガードされたらすかさずパワーダンクを出す、パワーダンクが動こうとした相手に当たってくれる。



ジャンプ大キックはこのくらいの高さで当てれば対空技を出してこない。



要するに、小クラックをガードさせればパワーダンクが決まる。

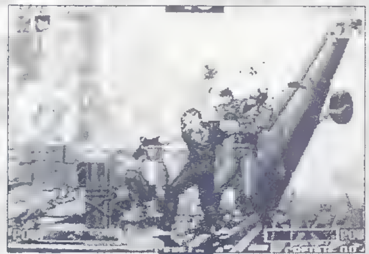
ジャンプ大キックが当たればクラックシュートをバーンナックルに変えて連続技を楽しむもよし。ルガールにすら通用する、危険な相手は、キム、柴舟くらい。

②鎮 元斎

近づいてきた相手に立ち大パンチキャンセル瓢箪撃の連続技を当てる。こまめに気力をためて、超必殺技で削っていってもいい。これだけでほとんどすべての相手に通用する。

③草薙 京

避け攻撃キャンセル大闇払いをひたすら撃ち続ける。避け攻撃が当たれば連続技になり、これが2回続くと気絶してくれる。前半の敵に特に有効で、後半はガードされがちだがひたすら削り続けることができる。韓国チームがライバル。



避け攻撃は速く出るのでCPUはよくくらってくれる。



連続技になる闇払い。ガードされてもひたすら続ける。

④麻宮 アテナ

MAXまで気力をため、大のフェニックスアローで削るだけ。画面の端だと投げられるので注意。キングに対しては、頭のあたりを狙っていくとダブルストライクに当たらない。対空技をよく出してくる、リョウ、ヒガシなどには通用しない。削り量が大きいため、意外に使える。

⑤如月 影二

斬鉄破を出し、骨破斬りで追いかける。CPUはよく飛び道具を避けるが、その直後に骨破斬りに当たってくれる。骨破斬りが1度当たったら、立ち大キック→骨破斬りが連続技になる。これで気絶させよう。これでも気絶しなかったら、さらにしゃがみ小パンチ連打をすると、よくくらってくれて気絶しやすい。



まずは離れて小斬鉄波。



小骨破斬りで追いかけてヒットさせ、一気に連続技で気絶を狙おう。

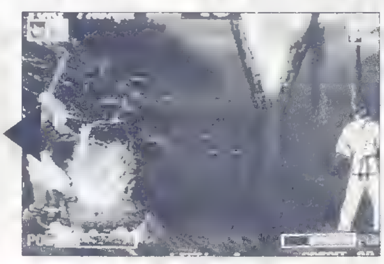
⑥八神 庵

まず小闇払いを出し、ダッシュする。ダッシュを途中でキャンセルして小葵花を出すと、CPUは攻撃避けをしたあとよくくらってくれる。葵花が入ったらもう1回葵花を入れて鬼焼きを入れよう。

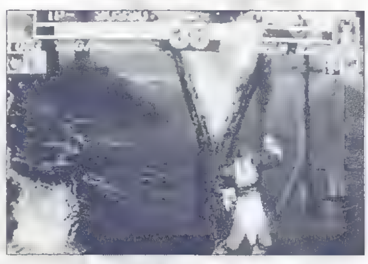
闇払いを避けてくれにくい相手には、ジャンプ大キックからしゃがみ小キック→葵花へと無理矢理つなげていっても十分いける。

また、闇払いをジャンプして葵花を空中でくらった場合、連続入力を2回で止め、2回ずつタイミングよく当てていこう。画面の端まで空中連続技になり8割のダメージを奪える。

ちなみに、葵花をガードされた場合は3回入力してしまい、その後に小鬼焼きを出すとくらってくれることが多い。



まずは闇払い。小葵花で追いかけて当てよう。



相手がジャンプしてきたら、お手玉モードで一気に倒せ!

## キャラ別戦法この技を使っていこう

前述したパターンほど強力ではないが、とりあえずこの技を出していけばある程度勝てるという技を紹介していこう。

①通常技タイプ

まずは表を見てもらいたい。たいていのキャラが、相手を追い返すのに大足払いを使う。だが、大足払いでなく、出すだけで当たり易い技がいくつもある。それが表の通りだ。

出しているだけでとても役立つ技か、嫌な相手に意外に

使える技をまとめてみた。この中で、キャラ自身のまさに基本技となるのが、ブラジルチームのしゃがみ大パンチ、クラークの立ち大キック、キムのしゃがみ大パンチ、チャンのしゃがみ小パンチだ。これらのキャラを使うときは、この技を忘れては勝ち目が薄い。

また、アンディはしゃがみ大パンチキャンセルから大撃壁背水掌が連続技になる。相手の体力の半分近くを奪う威力がある。相手が近づいてきたときにたまたましゃがみ大パンチが2回当たれば勝つことができる。

その他、庵ほど強力ではないが、飛び道具を出して避けたところに突進技を当てるというパターンを持つキャラがいる。舞の、小花蝶扇のあと必殺忍蜂を出すパターンや、アンディの飛翔拳→大斬影拳などがそうだ。これらのコンビネーションもCPUには有効。試してみよう。

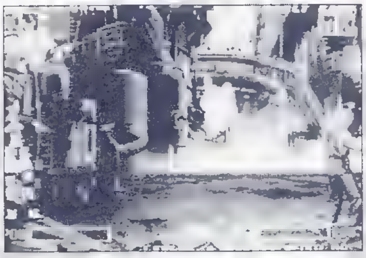

やはりラルフの対CPUはしゃがみ大パンチが基本技。

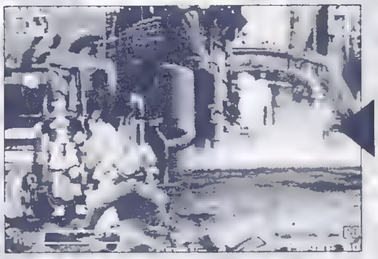
## CPUのキャラが持つ大きな弱点

ここでは、相手のCPUキャラを立てて見た場合、どのキャラでも、狙える弱点を紹介する。すべてのキャラに存在するわけではないが、知っていれば確実に嫌なキャラを減らすことができるぞ。

①VSビリー・カーン

バックジャンプ吹っとばしを出すと、旋風飛翔棍を反応して出してくる。それを早めに避けて、投げてしまおう。カウンター攻撃キャンセル（超）必殺技を入れていってもいいぞ。飛翔棍を誘うのはしゃがみ小パンチよりバックジャンプ吹っとばしのほうがいい。


逃げジャンプ吹っとばしが、最も飛翔棍を誘いやすい。


心の余裕があるから、早めの避けで投げることが可能になる。

②VSタクマ・サカザキ

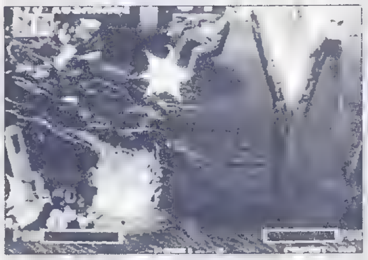
垂直・逃げジャンプ大キックなどでかなりいける。跳びこむと逆に返されやすい。また、立ち大キックや吹っとばし攻撃を出すと、避けたあと翔乱脚をよく出してくる、誘った翔乱脚をガードしてから投げてしまおう。このパターンも多くのキャラで可能。


キムの場合は立ち大パンチを出す、避けてから翔乱脚が来る。


ガード音はしないが、しっかりガードしてから投げよう。

③VSチョイ・ボンゲ

つかまえにくい相手なので、立小パンチを出しつつけん制し、ジャンプするまで待つ。ジャンプしてきたら、垂直・逃げジャンプ大キックor吹っとばしで返していく。地上対空技だと返しにくいが、空中技なら返しやすい。特に対空技の弱いキャラ向き。


ジャンプ攻撃を逃さず垂直ジャンプで迎撃。挑発中に攻撃をヒットさせることができる。

④VS麻宮アテナ

チョイとほぼ同じ。アテナのジャンプ吹っとばしは強く、めくり性能もあるのでくぐりにくい。しかし、垂直ジャンプ大キックなどでも返せる。

⑤VSキム・カッファン

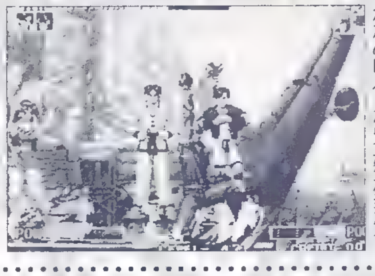
しゃがみ小パンチ・キック連打をすると、極低空飛翔脚や流星落をしようとしてくらってくれやすい。赤くなると鳳凰脚がくるのでこのパターンはやめよう。

⑥VS大門五郎

立ち大キック・大足払いの長い相手はそれを出しているだけでOK、切り株返しにかからない技があれば勝ち。また、バックジャンプ大キックがたまたま雲つかみ投げに取りにくい蹴りなら、それだけで勝てる（アンディ、キムのジャンプ大蹴り、チャンのジャンプ大パンチなど）。

⑦その他のワンポイント

ハイデルンは、こちらが気力をために入るとハイデルンもため始める。このとき、すぐジャンプ攻撃などをするとダメージを与えることができる（ただし初めのときのみ）。また、リョウは気力をためると、大の飛燕疾風脚をよく出してくる。ガードすれば攻撃が入る。


ワンチャンスだが、ハイデルンがために入ったら攻撃が当たる。

## VS柴舟基本攻略パターン

ラストボスの1人、柴舟は地上吹っとばし攻撃を出すことによって、たいていのキャラは楽に倒すことができる。

まず、立ち大キック、立ち小キックなどを出して、少しでもいいから柴舟にダメージを与える。とにかく、柴舟の体力をやや減らして、時間を稼ぐ。すると、柴舟の動きが変わり、地上で吹っとばし攻撃を出すと反応してジャンプしてくるようになる。このジャンプは、昇りでなぜか大パンチを出してしまっているので無防備だ。目の前に着地するので、その瞬間に投げてしまおう。

そうしたら、起き上がりに近づいて、間合いを合わせて吹っとばしを再び出す。すると、面白いようにまたジャンプしてくるから、ポイポイ投げてしまおう。実に簡単に倒すことができる。

このパターンにはまりやすいのが、大門、アンディ、ヒガシ、リョウ、タクマ、アテナ、キング、舞、ユリなど。紅丸、ロバート、チョイ、影二は反応しにくく、より長く、通常技で粘らなければいけない。しかし、かなり追いこめば一応はまってくれる。このように、反応しやすさはキャラごとに違うので、慣れて吹っとばしを出すタイミングをつかもう。


柴舟の体力と時間があるうちは、中・上段に長い技で応戦。


残り30秒くらいで、吹っとばしに反応するようになる。

また、ケンスウ、キムは出すだけで、直接柴舟がくらってくれる。避け攻撃を反応して出してくるが、それに吹っとばしを当てられる。

このパターンは、危険度が低いのが価値あるところだ。注意しなければいけないのが、柴舟に大足払いなどの、下段技は禁物だということ。中段技の神懸で、すかしつつ攻撃されてしまう。しかも、ダッシュ投げと2択でくるというのがきつい。

その他に、主に立ち大キックをガードさせて、ガード後

闇払いを出してくるところにジャンプ吹っとばしを当てるパターンもある。柴舟の体力のあるうちは大キックをくらいやすく、それを続けていくうちにガードして闇払いを出すようになる。柴舟の動きが変わったと気づいたら跳びこむようにしよう。

これは、庵、クラーク、ラルフで使えるパターンだ。庵の場合は、吹っとばしでなくジャンプ大キックから連続技を入れていこう。

その他、ビリーはレバー入れ大キックで転ばせて起き上がりに旋風飛翔棍を早めに出すとくらってくれる。タクマは、覇王翔吼拳を出しているだけで勝手にくらってくれるぞ。

## VSルガールキャラ別確実パターン



舞がチームの中にいれば、ルガールは恐るるに足らず。

キャラによっては、非常に強いルガールも楽に倒せる場合がある。そのキャラだけに可能な、固有のパターンを紹介しよう。

①不知火　舞

ムササビの舞で、ルガールの足元に着地する。すると、ダークバリアを出すので、そこをすかさず跳びこんで吹っとばしを当てる、確実性の高いパターン

②テリー・ボガード

ジャンプ大キックを空振りしないぎりぎり高い位置で出すと、ルガールはジェノサイドカッターを出さず、ガードしてくれる。そうしたら他の敵同様、大パンチキャンセルクラックシュート→パワーダンクを決めていく。

③草薙　京

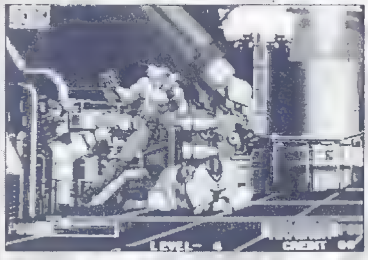
避け攻撃キャンセル闇払いを、比較的近くで出す。跳ばれてしまっても、避け攻撃で落とすことができる。赤くなったら、間合いを合わせて大蛇薙を2回連続で出して削っていく。柴舟も同じパターン。

④ビリー・カーン

レバーを相手側に入れて、旋風飛翔棍を出す。通常は避けでよけられ、投げられてしまう。しかし、何かのモーション中（飛び道具を撃っている時など）に出せば、反応が遅れるため逆に投げることができる。これを利用し、投げたあとは早めに飛翔棍を重ね、再び投げてしまう。

⑤八神　庵

近づいてきたら立ち小キックをガードさせ、少しずつ歩いてカツカツ当てていく。これをくらってくれるが、たまにジャンプで跳びこしてくるので、くぐって投げる。チャンなら立ち小パンチでもできる。ユリ、ケンスウなど押していきにくいキャラは、待ってただ出しているだけでもいい。



立ち小キックはジェノサイドカッターに斬られにくい。

⑥チャン・コーハン

近づいてきたルガールに、しゃがみ小パンチキャンセル小鉄球粉砕拳を当てる。小パンチのあと跳びこまれると死ぬほど減るが、運がよければくらってくれる。一定の確率で安易に勝てる。

⑥麻宮アテナ

比較的近間で、小のサイコリフレクターを連発する。すると、跳びこんだりしてくれて当たってくれる。当たって倒れたら、できるだけ近づいて再び連発しよう。ジェノサイドカッターを出そうとしてよくくらってくれる。

⑦チョイ・ボンゲ

離れて立ち小パンチを出して、すかさずジャンプC+Dで跳びこむ。あまりに離れた間合いなのでルガールは飛び道具をよく撃つが、その隙に吹っとばしを当てる。起き上がりにこの繰り返しでよくはまる。

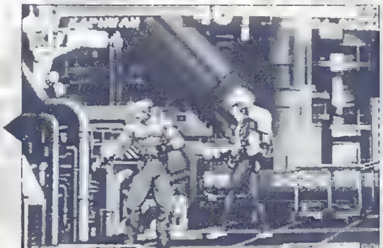
⑧鎮　元斎

近づいてきたら立ち小パンチで追い返しつつため、轟欄炎砲をガードさせる。

これ以上のキャラクターは、共通パターンを参考にしていこう。

## VSルガール共通パターン

ルガールには、たいていのキャラに通用する共通パターンが存在する。まず、ルガールが近づいてきたら画面の端で待ち、投げられる直前まで来たら逃げジャンプ吹っとばしを出す、ジャンプしたらすぐ出すようにしよう。



近づかれたら、画面の端で逃げジャンプ吹っとばしだ。



避けるルガール。すかさず投げよう。

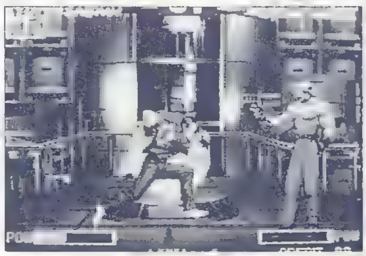
すると、ルガールは攻撃避けを出してしまうことが多い。そこを、歩いて近づいて投げてしまおう。避けてなくても、無理矢理投げにいく。歩いて近づけそうもない距離の場合は、一瞬待って逃げジャンプ吹っとばしをもう一度する。

離れているときは、気力を満タンにならない程度にためよう。すると、ルガールはたまに挑発してくることがある、このときに、チャンスを逃さず攻撃しよう。

突進系の必殺技のあるキャラ（琴月や翔乱脚など）はもちろん、飛び道具のあるキャラは大で出せば当たる。また、紅丸などスピードの速いキャラは近づいて大キックなどを当てることもできる。気力をMAXにしてしまうと、ほとんど挑発してこなくなるので注意しよう。

このパターンは、くらいにくいので2～3人目のパターンに特に適している。吹っとばしが下に向いているキャラは昇りで出すと吹っとばしをガードさせてしまい、難しい。だがその他のキャラなら、ほかにあまり良いパターンがない場合には、かなり使えるはずだ。毎回勝てるとは言わないまでも、ジェノサイドカッターを誘おうとするよりはいいと思う。

その他に、空中吹っとばしを昇りで出して跳びこむパターンもある。避けてくれれば確実に投げられるが、ジェノサイドカッターが来る危険が高い。ヒガシ、紅丸なら地上で吹っとばしを出し、避け、ダークネスバリアを誘ってもいい。避けたらすぐ跳びこんで、吹っとばしや投げ、連続技を狙っていこう。



挑発の隙は見逃すな!突進系の技と飛び道具が入るぞ!

### 頼れる通常技表（大足払い以外）

| | |
|---|---|
| 大門五郎 | ジャンプ大キック・吹っとばし |
| ビリー | しゃがみ小・大パンチ |
| アンディ | 逃げジャンプ大キック・しゃがみ大パンチ（キャンセル大撃壁背水掌） |
| ジョー | しゃがみ大パンチ・立ち大キック |
| ハイデルン | しゃがみ大パンチ |
| ラルフ | しゃがみ大パンチ・立ち大パンチ |
| クラーク | 立ち大キック |
| 麻宮アテナ | 立ち大パンチ |
| 椎拳崇 | 立ち大キック |
| キム | しゃがみ大パンチ |
| チョイ | ジャンプ吹っとばし・しゃがみ大パンチ |
| チャン | しゃがみ小パンチ・ジャンプ大キック |




困りごとにお答する返し技特集、ラスボス攻略に加え、悩み多き中年、サガット強化特集で、ストZEROは更にヒートアップ!!

## 対処に困ってガードする日々よさらば アドン 大ジャガートゥース対策

前号に引き続き、VS強い技特集だ

アドンの持つ技でジャガーキックと並んで対処に困ってしまうのがジャガートゥースだ。アドン使いが少ないだけあってかあまり取沙汰されないが、対処法を知らないとこれがなかなかキツイ技である。

### 壁にはりついたら素早く反応!

ここで問題にするのは、お互いに離れた状態での大ジャガートゥース。緩やかな角度で突っ込んでくるものを対象としている。

全キャラ共通の返し方が、垂直、及び昇り大キック。アドンが壁に張りついたのを確認したら先読み気味に出せば返すことができる。

だがこの方法だと、もしアドンが中ジャガートゥースできた場合、無防備で着地してしまうことになり、アドンはそこを立ち大キックなどで落としてくる。詰まるところ、ジャンプ大キックで返すのはバクチである。

そこでもっとリスクの少ない技は?ということになる。必殺技は咄嗟にコマンドを入力するのが難しいし…。

一見判定が強そうで、ほかに返す術がないと思えるほどのジャガーキックだが、実は意外な技で返すことができる。

それは単なる立ち技だ。判定の強い技を置いておけば簡単に返すことができるのだ。ほとんどのキャラが大パンチでOKだ。

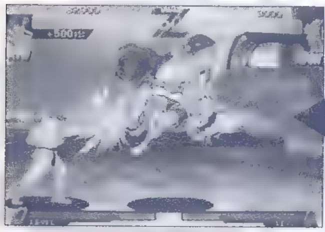
| | |
|---|---|
| 大Ⓟ | ダン、リュウ、春麗、ガイ、ナッシュ、ローズ、ゴウキ |
| 大Ⓚ | バーディー、サガット、ベガ(リュウ、ナッシュ、ガイ、ゴウキ) |

まとめてみると表のようになる。表中にないアドンはパンチで返せるがタイミングがシビア。

ソドムはいい返し技がないが、ジャンプが速いので逃げ大キックで対処しよう。



壁にはりついたのを確認したら、慌てず騒がず…、



立ち技でスパン!!もう大ジャガートゥースも怖くない。

## 空でガードしよう ダブルニーは空中ガード

ここでは、ベガの主戦力である「ダブルニープレス」をちょっとした小技で対応する方法を紹介していこう。

### 空中ガードで主導権を握れ

何をすればいいのかというとダブルニーを空中ガードすることをススメたい。ダブルニーを空中ガードできることを知らない読者はいないと思うが、実戦でうまく利用しているプレイヤーはあまりいない。どちらかというと、たまたま空中ガードできたという感じだ。

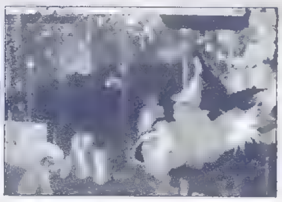
その場合、足払い系が返し技になるときもあるし、そうでないにしても、かなり有利な状況で主導権を握れるはずだ。

また、空中ガードをする場合、レバーを入力する方向はバックジャンプしたままでOKなので難しい操作も必要としない。「来るかな」と思ったらバックジャンプしてみよう。

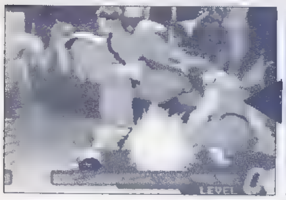
ただし、ジャンプする直前、ジャンプした直後ではガードすることはできないので、ベガがキャンセルをかけてからのダブルニーは空中ガードを試みないこと。思いっきりくらってしまうぞ。

なおダブルニーは、ガードする側が画面端であればさらに有利で、先に動ける状況になり、足払い系が返し技となる。

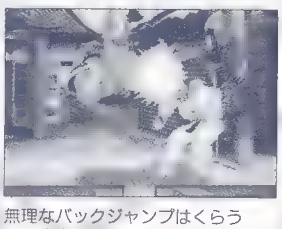
もちろん画面端でなくとも反撃はできるが、返し技が入るのは大のダブルニーで、しかも早めにガードした状況でないとツライだろう。まあ、それでもガードした側が不利な状況になることはないけどね。



画面端でのガードであれば…



返し技が入りやすい。



無理なバックジャンプはくらうので注意。

エンディングは目の前だ

# CPU戦ラスボスを倒せ

全キャラのCPU戦のラスボス攻略を一挙にまとめて紹介しよう

担当 ZERO攻略チーム

ストゼロのCPU戦は、使っているキャラクターによってラスボスが変わる。最近の対戦格闘ゲームのCPU戦は比較的難度が低いほうだが、ラスボスとなるとそれなりに強いのでキャラ別にラスボスの倒しかたを述べていこう。

## 悪の帝王・ベガ 起き上がりにスキあり

CPUベガに対する共通パターンは、とにかく1度転ばせてから起き上がりを攻めることである。

写真のような間合いでCPUベガの起き上がるのを待ち、起き上がりきった瞬間にCPUベガのほうに昇り大キックで跳び込む。CPUベガはこれに反応してサイコショットを撃つか立ち大キックを出すが、どちらを出されても当たらずにCPUベガの目の前に着地することができるので、投げか連続技を入れる。

それではキャラ別に少し細かく書いていこう。


このぐらいの間合いから、


昇り大キックで跳び込む。

●春麗

共通パターンでもよいのだが、ジャンプの軌道上少しやりづらいので別のパターンをおすすめする。

試合が始まったら少し右に歩いて間合いを詰めてから昇り小キックで跳び込み、これが当たってもガードされてもしゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ→大足払いとつなげる。その後また昇り小キックで跳び込んで…と繰り返す。


ジャンプ小キックで跳び込みまくる。

そのうちCPUベガは、昇り小キックに反応してサイコショットを撃ったりしてくらってくれる。この連続技が2回続けて入ればCPUベガはピヨるので、確実に大ダメージを与えておこう。

パターンが崩れてしまっても適当な間合いから昇り小キックで跳び込めば、ベガワープで逃げられたりもするが、わりと楽にパターンに戻ることができる。ヘッドプレスをガードした後は、CPUベガが近くに降りようとしたら立ち大キック、遠いときは立ち大パンチを当てる。

●ナッシュ

試合が始まったら間合いを保ちながら右に歩いていく。CPUベガは端まで行くとジャンプしてくることが多いので、こちらもジャンプして空中投げをする。

1度転ばせたら共通パターンの昇り大キックで跳び込んで、着地したらパンチボタンで投げる。このときCPUベガに受け身を取られたら、すぐに空ジャンプして投げを狙うのだが、確実ではないので後述のパターンが崩れたときの対処法を使ってもよい。

共通パターンが崩れたら、しゃがんで待ち、CPUベガが近づいてきたらサマーを出すと当たることが多い。CPUベガの技を出す間合いがわかってくれば、サマーの当たる確率は高くなるだろう（それでもガードされるときもあるけど）。


バクチサマーで転ばせる。

●ガイ

とりあえず画面左端に行って、CPUベガが近づいてきたら大旋風脚を出す。これもCPUベガの技を出す間合いがわかれば、かなり当てやすくなる。

1度転ばせたら、CPUベガの起き上がりを大イズナ落としで投げる。そしてまた起き上がりを大イズナで…と繰り返すのだが、CPUベガが画面端に行ってしまうとイズナ落としで投げることができなくなってしまう。最初に左端までさがっていったのはこのためである。


端に行くまで投げまくる。

CPUベガが画面端まで行ってしまったら、1度イズナパターンをやめて画面左端まで下がる。そしてCPUベガが近づいてきたところに大旋風脚を当てて、またイズナパターンにもっていく。

●バーディー

しゃがみガードしながらダブルニーを待ち、これをガードしたらマーダラーチェーンを決める。このあとCPUベ


ブルホーンのあとすぐに、


ザ・バーディー、ほんとよく当たる。

ガの起き上がりにブルホーンを重ねるまでが、基本の1セットになっている。このあとはまたしゃがみガードして、ダブルニーがくるのを待つ。

ただゲージが溜まっているときは、ブルホーンの後すぐにザ・バーディーを出せばほとんど当たってくれる。

ザ・バーディーなどを当ててCPUベガを近くで転ばせたときは、共通パターンで起き上がったところに跳び込む。ここでバーディーの場合は他のキャラと違って、空ジャンプで跳び込んで着地したらマーダラーチェーンを決める。

●ローズ

適当な間合いからスライディングを出すと、CPUベガはサイコショットを撃つなどして当たることが多い。このスライディングが当たってもガードされても、そのあとにしゃがみ小パンチ→大足払いとつなげるとこれまた当たることが多い。もしガードされてもすぐにスライディングを出して…と、とにかく大足払いが当たって転ぶまでこれを繰り返す。

1度転ばせることができたら共通パターンの登り大キックで跳び込み、着地したらしゃがみ小パンチ数発→大足払いを当てるか、投げを決めて共通パターンを繰り返す。

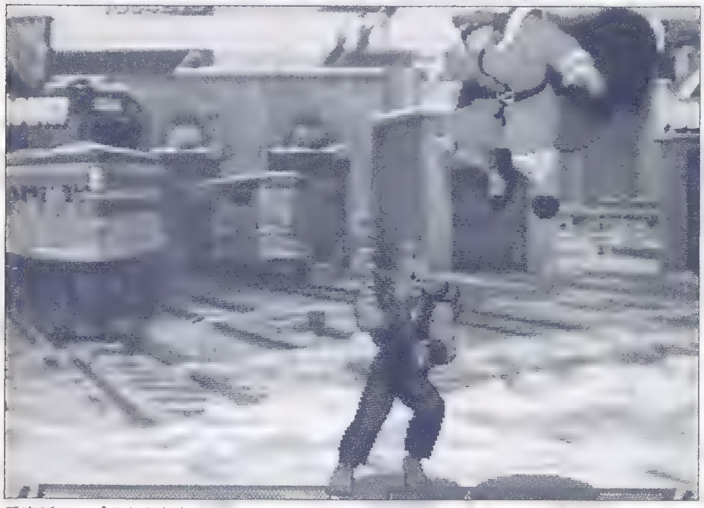

しゃがみ小パンチのほうが確実。

もしパターンが崩れても、スライディングから簡単にパターンに戻れるのだが、CPUベガのゲージが溜まっているときはスーパーコンボで返されることもあるので、スーパーコンボを使うまで待ってもよい。

●豪鬼

試合が始まったらレバーを右に入れっぱなしで歩いていく。CPUベガは端まで行くとジャンプすることが多いので、着地するところに大足払いを当てて転ばせる。

1度転ばせたら共通パターンの登り大キックで跳び込み、着地したら投げ・小足払いからのチェーン・大豪昇龍拳など転ばせることのできる技を当てて、共通パターンを繰り返す。

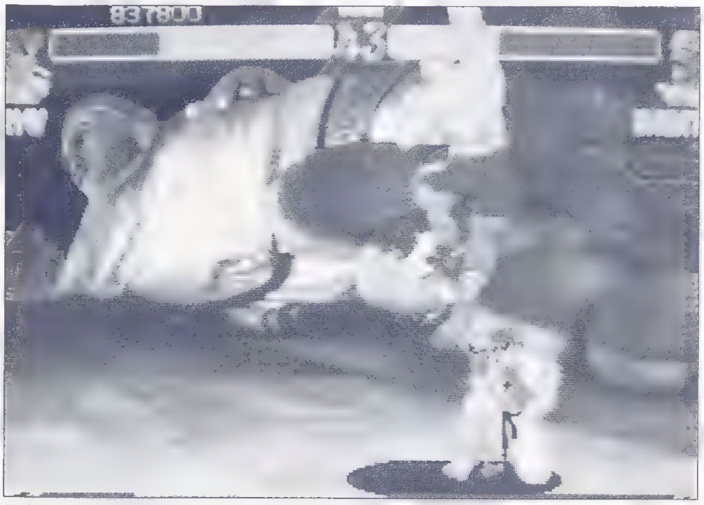

垂直ジャンプのときもある。

もし最初に大足払いを当てることができなかったりパターンが崩れてしまったときは、適当な間合いから空中竜巻で跳び込むとよく当たってくれて転ばせることができる。

## ▼ムエタイ最強の男? サガット開幕から端に追い詰めろ

このゲームのCPUに多いアルゴリズムで、試合開始時ぐらいの間合いを保ちながら右に歩いていくと、CPUを簡単に右端に追い詰めることができる。

CPUサガットもこのタイプで、しかも端に行くとかなりの確率でタイガーショットを撃ってくる。ここが狙いどころである。



後半はこれを待っていればよい。

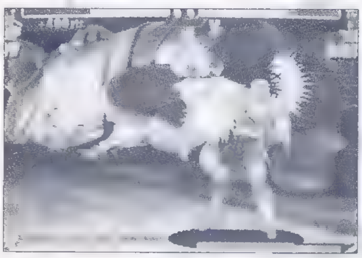
またCPUサガットは体力が少なくなると、跳び込みから大タイガーブロウまでをよく出してくるので、しっかりガードしてタイガーブロウのスキにダメージを与える。

●リュウ

始まったら右に押して、CPUサガットが端に行くころ跳び込んで、ジャンプ大パンチから転ばせることのできる連続技を当てる。

1度転ばせたら起き上がりに少し離れた位置で小足払いを連打し、小足払い数発→大足払いを当ててまた転ばせる。もう1つ、起き上がりに少し早めにジャンプ大パンチで跳び込んで、そこから転ばせることのできる連続技につなげてもよい。

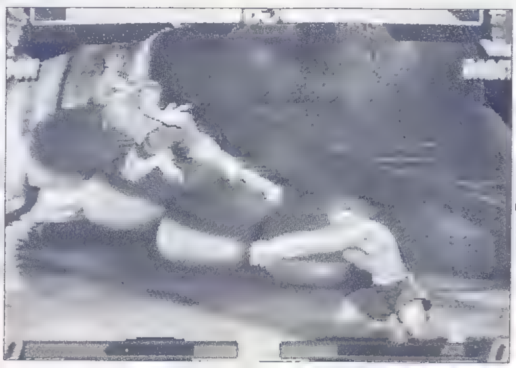
パターンが崩れてしまったときは、CPUサガットの残り体力によって行動が変わってくる。体力が多いときは、適当な間合いから空中竜巻で跳び込むとタイガーショットを撃とうとして当たることが多いので、これで転ばせることができる。体力が少ないときは、跳び込みからの大タイガーブロウを待ってそこにダメージを与える。


間合いはそんなにシビアではない。

●アドン

始まったら右に押して、CPUサガットが端に行くころ跳び込んで、ジャンプ中キック→小足払い→大足払いの連続技を当てる。このあとも適当な間合いからジャンプ中キックで跳び込むと、これが結構当たるのでそこから連続技につなげる。

その他に大ジャガートゥースを出すと、これに反応してタイガーショットを撃つので、伸ばした手によく当たってくれる。CPUサガットの体力が多いうちは、これでダメージを与えるのもよい。CPUサガットの体力が少なくなったら、跳び込みからの大タイガーブロウを待ってそのスキにダメージを与えるのもよい。


これまた結構適当に出してよい。

●ダン

始まったら右に押して、CPUサガットが端に行くころ跳び込んで、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→大断空脚



大パンチ→大断空脚の威力におまかせ。

の連続技を当てる。そしてCPUサガットの起き上がりに少し早めに跳び込んで、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→大断空脚を当てる。

CPUサガットの残り体力が多いときにパターンが崩れてしまったら、ある程度の間合いまで近づいてきたところに昇龍拳を出すと当たることが多い。CPUサガットの残り体力が少ないときは、跳び込みからの大タイガーブロウを待って、このスキに立ち大パンチ→大断空脚の連続技を当てる。

## 若き格闘家・リュウ こいつも端に追い詰めろ

CPUリュウの試合開始後のアルゴリズムは、CPUサガットとよく似ていて、試合開始時ぐらいの間合いを保ちながら右に歩いていくと、画面端まで追い詰めることができる。そしてCPUリュウも端まで行くと、かなりの確率で波動拳を撃ってくる。

●ケン

始まったら右に押して、CPUリュウが端に行くころ跳び込んで、ジャンプ大パンチ→立ちパンチ→大昇龍拳の連続技を当てる。この連続技は近い間合いから跳び込まないと大昇龍拳がスカってしまうので、CPUリュウを右に押していくときに「これ以上近づくとCPUリュウが後ろにさがるのを止めてしまう」ぐらい近づく必要がある。

この連続技で転ばせたあと起き上がりに小足払いを重ねるのだが、あまり近いと投げやリバーサル昇龍拳で返されてしまうので、なるべく小足払いの先のほうを重ねる。これが当たれば小足払い×2→大足払いとつなげるとCPUリュウはピヨるので、連続技を決めて終わり。

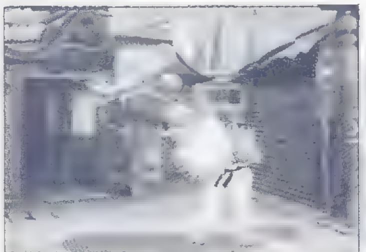
パターンが崩れてしまったらしゃがんで待ち、跳び込んできたところをしゃがみアッパーか昇龍拳で返す。




このあたりから跳び込みたい。

●サガット

始まったら右に押して、CPUリュウが端にいくころ跳び込んで、ジャンプ大キックから連続技を当てる。サガットの場合はこれさえやっていれば…と闘うよりも、状況によっていくつかのパターンを使い分けたほうがよい。



ジャンプ大キックが当たったら、



大足払いにつなげる。

1つは垂直ジャンプ大キックを繰り返すパターン。これは垂直ジャンプ大キックの足の先のほうがギリギリ当たるぐらいの間合いで繰り返すのだが、CPUリュウは波動拳を撃ったりして当たってくれる。大キックを出すタイミングだが、CPUは昇りジャンプ攻撃をしてくるときがあるので、これには素早く反応して大キックを出す。それ以外はひきつけて大キックを出すようにして、当たったら大足払いへの2段につなげるようにする。

もう1つは遠間で上タイガーを連発するパターン。波動拳で打ち消したりガードしたりとなかなか当たらないが、たまに当たることがある。このパターンだと自分の体力を減らされることがほとんどないという利点がある。もし波動拳を連発して上タイガーを打ち消してきたら、ゲージが溜まっていればタイガーキャノンを出すのもよい。

## ソウルパワーの使い手・ローズ 彼女は投げに弱かった

●ベガ

始まったらレバーを右に入れっぱなしで歩いていくと、CPUローズはしばらくするとしゃがむのでそこを投げる。



しゃがんでいるところに近づいて投げ。

そしてCPUローズの起き上がりに空ジャンプで跳び込み、着地して投げるのを繰り返すのだが、受け身を取られたときはすぐに空ジャンプして、また投げを狙いにいく。

CPUローズがご機嫌ならばこれだけで楽々勝てるのだが、機嫌が悪いと空ジャンプを返されたりするので別のパターンもある。これも単純で、しゃがみ小パンチでソウルスパークを誘ってヘッドプレスで踏むだけである。1つだけ注意点として、しゃがみ小パンチは少し離れて出すということ、近いとスライディングを出してしまうことが多い。



しゃがみ小パンチは離れて出す。

## 武神流39代目伝承者・ガイ

●ソドム

とりあえずスライディングで1度転ばせて、CPUガイの起き上がりに魔法の立ち大キックの先のほうを当ててすぐにスライディングを出す。



ソドムの基本、魔法の立ち大キック。

基本的にこれを繰り返すのだが、最後のスライディングはガードされることもある。

CPUガイの残り体力が多いときにパターンが崩れたときは、3回連続で出す武神旋風脚のスキに立ち大キック→大ジゴクスクレイプを当てて転ばせる。残り体力が少ないときは武神旋風脚が2回になるので、そのスキに同じことをする。CPUガイは間合いが離れると疾駆けしてくることが多いので、そこにスライディングを当てて転ばせる。



# 帝王見参!
# 昇龍一家VSサガット

運命の出会いによって、それぞれの道を歩み行く格闘家たち…闘志は燃え尽きることを知らない……。

担当：チワースK-TAN

リュウ、ケン、豪鬼の昇龍一家VSサガット。日ごろ対戦では相性が悪いと噂されているサガットだが、何てことはない。頑張れ、我らがサガットよ!!

## 俺をジャガイモと呼ぶな!!

なぜだ?なぜ俺はアイツら昇龍戦隊に勝てないのだ…が、3人の中でも、永遠のライバルとなるリュウ…奴とは他の2人に比べて闘いやすい。そう思えるのはどうしてなのだろうか?サガットは考えた。分析してみた、トイレの中で。

## 帝王の足は長かった

サガットの立ち中キックと大キックは非常にリーチが長いので、中間距離ぐらいの間合いを保ちつつ出していくと有効である。これに、グランドタイガーやタイガークラッシュを混ぜていくといいだろう。相手のコマンドを入力している最中にヒットさせやすい。


これが実に強力!!

そうすると、昇龍一家としては、波動拳や昇龍拳で、とりあえず流れを止めようとしてくるだろう。もちろん、思い切って跳び込んで来る人もいるだろう。

波動拳は、よほどタイミングが悪くなければ、ジャンプ大キックが間に合う。が、やはりガードしたほうが安全ではある。この後は、相手の様子を見つつ、立ち蹴りモードにもっていき、跳び込みに備えてタイガーブロウの準備も忘れないようにしておこう。

昇龍拳を立ち蹴りに合わせられるのは非常に嫌だが、あまり連発して蹴りを出すのではなく、タイガーショットを撃ちつつ昇龍の不発を狙い、


あまりにもしつこいとくらってしまうぞ。

不発したところへ蹴りをぶちかまそう。

ジャンプ攻撃にはタイガーブロウだが、空中竜巻などを出されると、戸惑ってしまってとっさに出せないこともある。こういう場合は、立ち中パンチで安定しよう。


落ち着いて迎撃しよう。

サガットは近距離戦があまり得意ではないので、近づかれてしまったら、中パンチ→グランドタイガーや足払いで追い払うようにしよう。

サガットが転んでしまったとき、起き上がりにタイガーブロウを昇龍一家に出すのは控えたほうがいい。積極的でいいのだが、昇龍拳を重ねて出されると一方的に負ける。起き上がるときは素直にガードするか、それとも思い切って出すか…君ならどうする?


ああ…リバーサルで出せたということで自己満足しますか。

## 昇龍一家はどうすべきか?

このサガットの攻め方に、昇龍一家はどう対応していけばよいのか?

サガットの立ち蹴りモードを崩していくには、豪鬼ならバックジャンプ斬空波動や阿修羅閃空を使ってリズムを崩し、ケンなら前転からの昇龍と投げ、リーチのある立ち大キック、そしてバクチ大昇龍などが挙げられる。では、リュウはどうだろうか?


豪鬼やケンなら、突破口を開きやすい。

リュウの場合は、豪鬼やケンと違って、ガードを固めつつ地道に勝機を見つけ出していかなければならない。

サガットの立ち蹴りに昇龍を当てようとすると、無敵時間が切れたところに当たってしまい、ジャンプ攻撃や空中竜巻で近づこうとすると、ジャンプする前を立ち蹴りで迎撃されてしまうのである。

ここに、リュウは豪鬼やケンより比較的闘いやすい、というサガット側の意味がわかる。

このため、リュウはいかにしてサガットに近づき、接近戦にもち込んでいくかにかかってくる。リュウとしてはなんとかして近づくか、転ばして起き上がりを攻めにいきたい。ここは、大波動拳や旋風脚を使って、攻めの糸口をさぐっていこう。波動拳の出かかりなどを潰されるのは仕方ないだろう。

旋風脚で近づけた場合は、そこから小足払い、昇龍拳などに移行し、大足払いの届く間合いなら、大足払いに竜巻旋風脚をキャンセルして出して、サガットに近づこう。

竜巻旋風脚でサガットの目の前に着地できるような状況になったら（小竜巻がちょうどいい）、そこからやはり小足払い、鎖骨割り、投げ、昇龍拳などの数択攻撃をしにいこう。

また、サガットにゼロカウンターを使うのはやめたほうがいいだろう。無意味に終わることが多い。リュウの場合、豪鬼、ケンなら大丈夫だ。


おらぁ!!ゼロカウンターや!!


スパパパパパッ!!なんでや〜!!

サガットに対するリュウの攻め方を述べてみたが、これがすべてではない。組み合わせとしては、結構面白いぞ。ストーリー的にもね。

しょ〜りゅ〜けん!!

# 「.1」が与えた影響は？

# Virtua Fighter 2.1

## バーチャファイター2・1



**戦法に大きな変更か必要となる2.1**
**VF 2の常識はもう通じない。**

やっと出回りもよくなってきたVF2・1。今回はキャラ別に少し突っ込んで、変更点とそれによる闘い方の変化、いわばVF2・1用の対戦攻略を進めていこう。

### 変更点からくる戦略の変化とは？

ゲームシステム全般に類する変更点で、VF2と最も差別化が図られているのが、次の3点だ。

### ⓅⓀがダウン技ではない

返し技の基本ともいえるⓅⓀだがVF2では①ダメージを与えて②キャラによってはダウン攻撃が入り③さらに起き攻めができる、という3つの特長があった。それがVF2・1では単にダメージを与える①だけになってしまったことになる。ガードされると反撃を受けてしまうパイ、ラウ、リオン、舜帝のⓅⓀはよろけ誘発技に変更された。ちょっと不思議なのがラウ、ジャッキーのⓅⓀ。これらは連続でつなが[illegible]トされて[illegible]ラウはよろけ[illegible]技で、[illegible]ろけも[illegible]べきだ[illegible]見落としかな。

ともあれ、ⓅⓀをくらっても今回は仕切直しできる。ブライアンツ（&リオン）はダウンを奪えるⓅからのコンビネーションがあるし、中華娘子と新キャラは元々使用頻度が高くない。アキラは槍下砲が入らなくなったがダメージ微々たるものだし、ダウンしない。ゆえにⓅⓀ→踏歩or猛虎という強力な連携が生まれた。

[illegible]な風に考えていくと、この変更点が最も影響を及ぼしているのがカゲである。ⓅⓀ→流影脚[illegible]がなカゲに[illegible]はある[illegible]。



ⓅⓀが当たっても倒れない。その後の攻防が重要だ。



ラウ、パイ、リオン、舜帝の4キャラはよろめく。やはりダウンしない。

### よろけの回復が早い

VF2でも肘や中段蹴りによるよろけはある。しかし回復が簡単にできる（Ⓖ+レバガチャ&ⓅⓀ連打）ため、よろけに追い打ちをかけることは基本的にムリ。

いわゆる肘攻撃を持っているのは3キャラ。ジャッキー、ラウ、カゲだ。それぞれコンボエルボースピン、ⓅⓅⓀ、ⓅⓀ・流影脚での追い打ちができない。またしてもカゲ。本当に大丈夫か？

やや性能は劣るが、アキラ、サラ、ジェフリーにも肘がある。この中で使われるのはサラぐらいだが（D。ジョイント）、あまり戦局に大幅な変化はない。

最も大きな変更はこの2つで、これ以外の全般的な変更点は表にまとめてみた。再確認して戦法を考えてほしい。



このあとに追い打ちがかからないってーことは…カゲピンチ。

| VF2・1の変更点 | 闘い方の変化 |
|---|---|
| ⓅⓀがダウンしない | ダウン攻撃、起き攻めができない |
| よろけの回復が早い | 追い打ちができない |
| QBが連続でできない | 一瞬で間合いを広げられない |
| 3mから走れる | より押せる |
| Ⓚキャンセルの範囲が特定された | 居合蹴り、千本パンチができない |
| 自ら倒れる攻撃後のダメージが1.75倍に | 寝て時間を稼げない |
| デモが2Pカラー「.1」の表示 | 一目で(?)違いがわかって安心 |

## こんなに強くてイイのかなぁ〜♪

## VF2.1 アキラ

攻防に大きな変化が見られるVF2.1。しかしアキラにとってはズンズン攻めるチャンスだゾ！

担当：台湾行ってビックリGYU

### アキラ最強!?

VF2.1の発売と[illegible]の[illegible]った。本誌[illegible]ペ[illegible]して頂いてるアナ[illegible]はまさに[illegible]しているだろう。[illegible]て大幅に変更されたシステムや各キャ[illegible]た調整が施され、対戦での優劣が逆転してしまった感のあるVF2.1。それらがアキラにとってどのように影響し、またそ[illegible]どんな変化が表れたなるところだ[illegible]。

攻略に入る前[illegible]、まずアキ[illegible]ラの強さを[illegible]言[illegible]「強い」[illegible]尽くせる。私個人[illegible]としてこの[illegible]いうことか[illegible]とだ[illegible]デラル[illegible]けばおそらくアキラは最強と言えるだろう。ではさっそくそれを証明すべく攻略を踏まえたうえで説明していこう。

まずⓅⓀについて。VF2.1では全キャラⓅⓀでダウンしなくなった。もちろん最強のⓅⓀを持つと言われるアキラも例外ではない。

しかしⓅⓀをヒットさせた後はアキラに優先権があり、重量級2人に対しては躍歩を出せば安定。いかなる技にも負けることはない。ただし他のキャラにはバックステップで躍歩をスカされてしまう。[illegible]後すでに[illegible]いるとい[illegible]えよう。もちろんこれらのキャラがⓅⓀヒット後その場で技を出すようなら躍歩にいってもかまわない。中段外門とバックステップ以外には負けないと肝に銘じろー



Ⓚでダウンしなくても…



躍歩で[illegible]

またシステム上、ⓅⓀキャンセルが一瞬ではできなくなっている。ここからの投げや中段（側踵or躍歩）、↓Ⓟ（自動下段外門）という攻めがアキラにとって重要な連携の一つであるが、これは多少やりづらくなった。

さて、よろけについても説明しよう。

アキラは上歩（裡門）・躍歩頂肘で相手をよろけさせることができるが、VF2ではこの後のⓅⓀ安定連続技になった（裡門に関しては回復可能）。

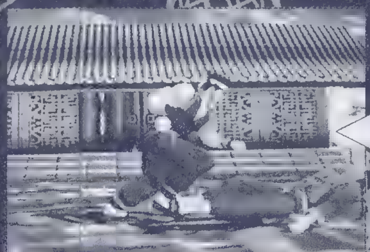
しかしVF2.1ではよろけ回復しやすくなったため、まずⓅⓀは入らないと考えよう。すると投げと中段の2択しか残されていない。これらも回復しやすくなったため、パッチリ読みが合っていないと決まりづらい。よろけ回復のおかげで攻めづらくなったような気がするがこれは全キャラ共通。VF2でよろけからの攻撃が強力だった相手のことを逆の立場で考えれば、アキラにとって都合のいい変更点といえるだろう。

そしてVF2.1の変更点の一つにダッシュがある。近距離で→→と入力すると相手の目の前（1・5メートル）まで走ることができるようになった。これはアキラにとってウレシイ変化である。

例えば躍歩をカウンターで当てて相手が浮いたらすぐに走る。これで浮いた相手をグイグイとリング際に押すことができるのだ。これによる相手へ[illegible]ッシャーをより[illegible]えら[illegible]猛[illegible]泥山で尻もち[illegible]ついても相手はより早く回復できるようになったが、アキラ側も走ることができるので問題なく相手を投げられるぞー躍歩と猛虎の後は走り込みが重要だ。

ではここでアキラにとって残念な変更点についても説明しよう。崩撃雲身双虎掌の一段目がレバーを入力しながらⓅⓀⒼを押しても受けつけなくなった。これによりしゃがみダッシュから出すことは不可能。対ラウ戦の斜上Ⓟをスカして決める等のバリエーションが減ってしまった。

[illegible]他キャ[illegible]と、[illegible]上位キ[illegible]の[illegible]体化）と比べるとアキラにとってこれといった弱点は見つからない。それどころか強くなったとすら言える。VF2ではライバルに苦しめられた君もVF2.1でより功夫を積んで最強を目指そう。



オラ、押し出せー。



ようしゃー、カウン[illegible]で浮いた[illegible]ぁ〜

## 知っ得コーナー
### 「進歩里胯のちょっとイイはなし」

アキラ対決で進歩里胯後の躍歩・しゃがみダッシュ猛虎・鉄山靠に苦しめられてた君とアナタに朗報！これらすべてをかわす方法があるのだ。

やり方は進歩里誇で崩されたらしゃがみダッシュを入力し、背後攻撃の地旋腿を出すだけ。これでかわせないと思われていたしゃがみダッシュ猛虎もスカして地旋腿でダウンさせることができる。

ちなみにこれはVF2、2.1共通のテクニック。しかもこれはVF2台湾ツアーで得た情報である。恐るべし。台湾プレイヤー！



ダッシュ猛虎すらかわせるゾ。



進歩里胯で崩されても…

# 斜め移動が大幅変化!!
# リオン・ラファール

2.1では数々の変更点があるが、リオンの変わった所を知ろう。
担当:SHO

VF2・1になって[illegible]る[illegible]基本技[illegible]変化し、各キャラ[illegible]も[illegible]技も変わってい[illegible]所が[illegible]も変わった技がある
ので紹介しよう。

## まずは基本技

VF2・[illegible]、基本[illegible]見られる。[illegible]が、相手が倒[illegible]です[illegible]た者もいる。

リオンの[illegible]、技[illegible]長[illegible]うと違い、[illegible]硬化時間[illegible]いのであまり使[illegible]ではなかったが、返し技などには使っていた技だ。

そのPKだが、2・1では相手に技を当てるとよろめくようになったのだ。相手がよろめくからといっても、その間に技が入ることはない。





[illegible]のPKの[illegible]によろめくようになった[illegible]うには硬化時間が[illegible]が倒れないと[illegible]しまう。そ[illegible]をとるためにリオ[illegible]の硬化時間中は、相手によろめいとして反撃を受けないこというわけだ。

リオンはPKを当てたあとにダウン攻撃は入らなかったので、リオン側としては大きなリスクはないが、そのあとの起き攻めができなくなったのは少々痛い。

2・1では、PKを当てたあとリオンはなにをすれば良いのかというのは少し難しい。

PKを当てたあとの間合いは、ちょうどミドルキックがスカるぐらいなのでうかつに攻撃はできないし、前疾歩や疾地掃腿などの攻撃範囲の長い技も非常に止められやすいので、あまりオススメはできない。



リオンのPKのあとは、やはりガマンして[illegible]かないのか一番安定[illegible]。相手もクイック[illegible]向[illegible]は移[illegible]にはくるかもしれないので、相手の出方をじっくり見よう。

## 移動技が大幅に変化

VF2・1になり、リオンの必殺技で一番変更が見られるのが、移動技の斜前歩と斜後歩である。

どのように変わったのかというと、今までは移動技で相手の技をスカしても、その技が連続した技であれば、ホーミングしてきて移動技中に反撃をくらってしまったのだが、VF2・1では技のホーミングがなくなったのだ。

これによって、今まで相手の連続技をかわしても意味のなかったのが、非常に有効になったのである。

移動技には斜前歩、斜後歩の2種あるが、使い方はかなり違う。

斜前歩のほうは、今までとあまり変わらない。

やはり、ミドルキックなどをかわしたあとに投げなどを入れるといった感じで、斜前歩は攻撃するときにおこなう技である。

斜後歩のほうは大幅に変わった。

まず何が変わったかというと、斜後歩の移動距離が今までとくらべ、長くなった。

しかも、ホーミングされないので、PKから始まる連続技は、ほとんどかわすことができる。

うまくかわすことができると相手は、初めにPを出した方向に、どんどん進んでいくので、リオンはやりたい放題なのだ。



移動技後はこんなふうになる。

有効な使い方は、ラウの斜上からの連携のときや、アキラにズンズン押されたときなどは斜後歩でリング際から回りこむようにする。

ラウは斜上P、斜上Pとあとに出したり、アキラは裡門でリングアウトを狙っているので、[illegible]して[illegible]やミドルキ[illegible]を入れ、逆にリングアウトしてやろう。

その他の使い方としては、相手を倒したときに斜[illegible]2回ほど出すと簡単[illegible]ることが[illegible]も有効[illegible]。

移動技は、移動[illegible]れ判定は存在する[illegible]。

その他はいいことずくめなので、どんどん使って攻めのバリエーションを研究してほしい。



[illegible]W裏回り法。



VF2では、新キャラ2人だけにある移動技。

ヒラリとかわしてリングアウトを狙え。

## じじいサイクロンパワーアップ
# 舜帝
VF2.1になりパワーアップした移動技。
サイクロンかタイフーンになるか!!
担当:SHD

VF2では[illegible]舜帝の移[illegible]では少な[illegible]た点を紹介し[illegible]2.1[illegible]う。

### ⓅⓀ後の連携は?

VF2.1になり、ⓅⓀ[illegible]なくなったのは全キ[illegible]で、舜帝も例外では[illegible]舜帝のⓅⓀ[illegible]
[illegible]まで使う技[illegible]相手の[illegible]の。
VF2の舜帝の[illegible]たった後に[illegible]うになっている。
理由としては[illegible]の後に相手が倒れないと、舜帝は反撃をくらってしまう。
そこで、相手をよろめかす



PK後はよろめく。

ことによって、硬直時間のバランスをとっているのだ。
PKが当たると、相手はよろめき、かなりの距離があいてしまう。
そこで技をすぐ出しても、相手に技はとどかないので、やはりなにもしないで様子を見るのが安定。
相手がミドルキックなどを出してきたら、確実に投げを



[illegible]PK[illegible]入れよう。

### 移動技がパワーアップ

2.1になり、新キャラ2人だけが持っている移動技が非常に使えるようになった。
いままで、移動技を使っても、相手の技がホーミングしてきてあまり意味がなかったのだが、今回の2.1では、そのホーミングがほとんどなくなったので、技をどんどん避けることができるのである。
舜帝の移動技・同側後避は、今まで相手の懐に跳び込んで、投げや相手の起き上がりの[illegible]きに後ろに回る方法として[illegible]われてきた。
2.1と2の違いとしては、相手を倒したあとに移動技を使うと、4回ぐらい出さないと相手を1周できなかったが、2.1では3回で相手を1周することができる。つまり、移動距離がのびたのだ。
しかも技のホーミングがされないため、相手の起き上[illegible]



[illegible]パワーアップした移動技[illegible]これ[illegible]れをかわして攻撃することも、2よりは2.1のほうが簡単になったといえる。
2.1になり、移動技はパワーアップしたものの、ほかの技はとくに変わったところは見あたらないが、起き攻めのバリエーションがかなり増すことはまちがいない。
2.1では移動技の連携を新たに研究してほしい。

## 今宵は泣こう、不憫なエルボーのために…
# ジャッキー・ブライアント
ちょっとサマーが重いかな一程度の違いしかないように思えるVF2.1の兄。だが現実はあまりにも冷たかった。
担当:[illegible]

### 大局には影響のない?変更点

VF2.1におけるジャッキーの変更点をもう一度確認しておこう。
まず、**サマーソルトキックの硬化時間が12フレーム増加した。** これにより変化したのはその後のダウン攻撃。しゃがみガードしている相手に当てた場合を除き、VF2では届きさえすれば大ダウン攻撃が確実に入った。ところがVF2.1では、カウンター時以外は大ダウン攻撃が回避されてしまうようになった。
そして、**レッグスライサーが小カウンター(相手の技の硬化中にヒット)で決まればダウンを奪えるように**なった。
これはサラと同じ変更点で、言い換えれば小カウンターの



あら?大ダ[illegible]が入らない。[illegible]サマーがヒット!!この後はもちろん[illegible]ウンター時以外は[illegible]ダメ[illegible]

レッグスライサーがダウン技になるようにダメージ値がUPした、ということである。
元々使用頻度の低い技だけに、このせいで闘い方が変わることはないだろう。

### システムの変更による弊害

こうして見ると、ジャッキーのスタイルはVF[illegible]ら変わらないように[illegible]実闘い方そのもの[illegible]感覚で[illegible]かも[illegible]ない[illegible]
ここで[illegible]基本[illegible]中でも近[illegible]攻防を[illegible]ってみてほしい。
しゃがみⓅで刻みつつ[illegible]狙うのは投げやスランしてエルボーである。[illegible]キーにと[illegible]エルボー[illegible]
ここに[illegible]
VF2.1[illegible]更の一つに、よろけの[illegible]容易に行える、というものがある。これが災いして、エルボーでよろけさせても、もうサマーやコンボエルボーは入らないのだ。これは大幅な戦力ダウンだ。VF2.1のジャッキーの変化は、この一点に尽きる。
ではエルボーでよろけさせた後にどうすればいいか。
最も確実なのが、素早くⓀを押してストンキックにつなげる方法。さすがにこれは回復が間に合わない。
これ以外は[illegible]の域を出



後はこれだけ。[illegible]現実[illegible]



エルボーでよろけさせた後は、サマーかコンボエルボー[illegible]のは過去の話。

ない[illegible]マ[illegible]出すの[illegible]読みが当たれば大ダメ[illegible]考えられる。
[illegible]の[illegible]で、一撃必殺性が希薄になったVF2.1のジャッキー……。これからは技のタイミングやガードの使い方といった、基本的な立ち合いのうまさを磨いていく必要がありそうだ。



一世を風靡した「オツイエー」は入りにくくなった。

# 2.1のラウとは…
# ラ ウ

バーチャ2との違いを再確認し安定した空中コンボを目指そう。
[illegible]がっちゃん

今回は、バーチャ2.1にバージョンアップされてから初のキャラ別ということも踏まえ、主な変更点を再確認しその場面別の攻め方を考えてみよう。

## 倒せないので乱打戦か？

ⓅⓀでダウンしないのは全キャラ共通であるが、ラウの場合は、

- ●ⓅⓅⓀ
- ●斜上掌ⓅⓀ
- ●斜上掌ⓅⓅⓀ

も相手をダウンさせられない。

今まで、斜上掌で浮かなかったときは、斜上掌ⓅⓅⓀでダウンをとるという戦法があったが、多少効果が薄くなってしまった。

だがそのあとは、有利な状態ではないものの不利な状態でもない。攻撃の手を緩めず畳みかけて欲しい。その有効な攻撃は、

- ●投げ
- ●中段蹴り
- ●しゃがみダッシュ↓2択
- ●順歩沖掌（↘↘Ⓟ）

あたりがいいだろう。

投げはベーシック。中段蹴りはそれを回避しようとする相手に決まりやすい。もう一度よろけて、さらに押せる場合もある。

しゃがみダッシュからは、投げか斜上掌の2択ということ。よろけから回復して様子を見る相手に使っていこう。ただし、しゃがみパンチであっさり止められてしまうので注意。

最後の順歩沖掌はもう一度プレッシャーをかけ直す感じで使ってみる。止められるときもあれば相手が浮くときもある。相手がどのタイミングで技を出すか次第だ。

また、これらの攻め方はヒジャや中段蹴りによろけた場合にも当てはまるので試してみてくれ。

なお、斜下掌[illegible]Ⓚのみは[illegible]前と同じで相手をダウンさせられる。この部分が残っているのは非常に有り難い、というか、これがないと…という気持ちも多少はある。

今後、斜下掌ⓅⓀの使い方は、機会があれば詳しくやっていこう。

## 空中コンボは何で行く？

さて、返し技で使用していたⓅⓀ（ラウはⓅⓅⓀ）などがダウンしなくなったのは、全キャラ共通なので置いておくとして、一番ラウにとって厳しいのが浮かしたあとの空中コンボのパワーダウンであろう。

今までは躊躇しはに「オッイエー」と決めていたが、やはり2.1は[illegible]

それで[illegible]かした場合のオ[illegible]を言論[illegible]から言う[illegible]連拳↓連[illegible]斜[illegible]ⓅⓅⓀ[illegible]連拳旋風[illegible]

その他[illegible]

（斜上Ⓟ↓斜[illegible]Ⓟ↓[illegible]）

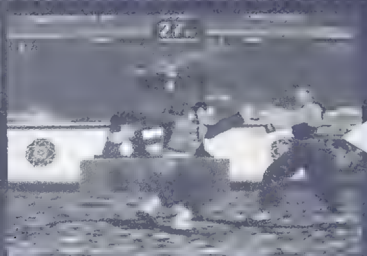
となる。

これだけを見[illegible]2とたいして[illegible]感じる[illegible]

[illegible]相手が[illegible]場合を[illegible]るのその[illegible]て。

話しは戻るが、何がシビアかと言うと斜上Ⓟと斜上Ⓟを早くつなげないといけないのがシビア。バーチャ2ではスカってしまうことがたまにあった。あのタイミングくらいで行なわないとつながらないのだ。

もちろん相手が立ち技で浮いた場合はもっと高く浮くので、このタイミングだとスカる可能性は大となる。以前のようにしゃがみダッシュ[illegible]相手の浮きを見なが[illegible]コンボとはいかなくな[illegible]る。



もう一度斜上掌からの[illegible]



斜上掌で浮かせて、（斜上[illegible]）



「ホイー」ならギリギリ入る。ただし重量級は条件付き。



[illegible]Ⓚのあと[illegible]



[illegible]カオス[illegible]。



[illegible]で押す[illegible]。

いずれにせよ、斜上掌を2回使用してのホイー（[illegible]）は重量級以外なら入る（重量級でも立ち技で浮けば入る）のでまだまだイケる。あきらめないで頑張ろう。

**遠きものは耳に聞け、今アーケードで噂の必勝法**

## あちゃあー、重要な攻め手か…
# パイ・チェン
### よろけ後の穿弓拳を狙う戦い方を伝授。

担当:[illegible]

**え!?よろけに穿冲拳が間に合わない…うえええ〜ん!!**

よろけた相手に穿冲拳を[illegible]てると浮かび[illegible]る、ということは[illegible]しのことと思う。中段K[illegible]の必殺のフルコース[illegible]たこの攻め方だが[illegible]ではこれができなく[illegible]まった。[illegible]
[illegible]こうなってしま[illegible]段Kでよろけ[illegible]め手の選択肢[illegible]たものとなってしま[illegible]なったときに有効な攻めは、ズバリ、**ダッシュ投げ**だ。
中段Kでよろけされた相手は回復すべくGを押したままでレバガチャをするだろう。つまり、Gを押したままなので直後の投げにとても弱いわけだ。逆に、よろけでもなにもしない相手には今まで通り穿冲拳を狙っていってもいいだろう。このへんは相手によって変えていくと良い。




## 気になる2.1の変更点

パイの場合、2.1での変更点はパイ自身には少ない。その少ない変更点を、現時点で分かっている限り挙げてみよう。

●燕風輪翔の硬化
パイ車輪の相手側の硬化が長くなった。これにより、2で入らなかった追い打ちが可能となった。例えば、燕旋蹴など、アドバタイズのようにキッチリ入る。しかし、このときの入力はかなり早めの先行入力。パイが着地した瞬間くらいから入力を始めよう。

●PKのよろけ
2.1でPKヒット後ダウンしなくなったことが挙げられるが、パイの場合、他のキャラとは少し違う。PKがヒットすると相手はよろけるようになった。
しかし、PKがヒットしたあとよろけるために、間合いが相当開いてしまう。つまり追い打ちができないということだ。しかも、相変わらずPとKが通常時つながらないため、相手の技をガード後使ってリングアウトさせるぐらいしか使い道がない!?



[illegible]よろめいてくれる[illegible]

2.1は微妙に変化を加えたバージョン。しかし微妙が大きくモノを言うのがバーチャだ。これからも何かひとつでも小さな変化が見られたら誌上で明らかにしていくぞ。

## よろけ技と言っていいのかな?
# ウルフ
### 変わらないと言われつつもヒソカにパワーアップ?

担当:ディ

2.1になり、最も変更点の少ない部類に入るウルフであるが無視できるほど小さな変更点というわけではない。
基本的な戦法としては大きく変わらないので変更点に絞って解説していくとしよう。
まずはほぼ全キャラ共通ともいえる変更点、転ばなくなったPKだが、これはどちらかというとウルフにとって有利な変更点だろう。
これまでならPK→追い打ちと安定してダメージを受けていたところだが、2.1では読み次第で返すことができる。
もちろんこの読み合いはこちらが不利であるが、PKヒット後の選択肢としては、ヒジや裡門といった出の早い中段か、ダッシュ投げの2択にくることがほとんどと言っていい。中段であればガードして可能なら反撃し、投げにくるなら逆に投げを置いておけばいい。
当然、こちらがPKをヒットさせた場合はもちろん中段の2択のチャンス[illegible]アキラ、[illegible]ウルフ[illegible]ジェフリー[illegible]ヒット後その場でシ[illegible]を入力すればいい[illegible]ておこう。

PKをくらっても転ばない[illegible]いも離れない。読み勝ちゃいいが[illegible]




## これが重量級の蹴りだ!

ウルフ[illegible]念願のよろけ技を[illegible]その技とは、Kの[illegible]フトキックで、なんと立ちガードしている相手をよろけさせることができるのだ。ただし一応条件があって、よろけさせることができるのはバックダッシュ後の立ちガードに限られる。
一見あまり使えそうもないが、実はこの「バックダッシュ後の立ちガード」扱いの時間がかなり長く、ガードポーズを見てからKを入力してもよろけさせることができてしまう。しかもこれは連続バックダッシュができないときでいろ[illegible]こいつぁ使えるぜ。

[illegible]投げと中段の2択に持ち込めるが、体重の軽いキャラなどは間合いが離れ過ぎてしまうので、[illegible]で走って投げにいこう。
ちなみになぜか舜帝のみよろけない、なぜ?




[illegible]確認してから出してもよろける。立ちガード以外ならもちろん[illegible]

あっ、バックダッシュしてガードですか、届きそうですね。

# なんかパワーアップした感じだぜ
# ジェフリー

[illegible]
[illegible]を喰らっても倒れないから少し有利になった？
[illegible] キャリ夫

V2.1の変更点は今までの[illegible]と思うが、[illegible]に[illegible]になる[illegible]のパ[illegible]ンが[illegible]たという点[illegible]けである。

[illegible]はPKをくらっても[illegible]めにPKをくらってもあとの相手との間合[illegible]。そこで新たな攻防が[illegible]ってくるのだ。

[illegible]というRで[illegible]は[illegible]ジェフリーを[illegible]。

## 何が重要って そりゃ投げでしょ

ジェフリーで相手に勝つ。それは、いかに立ち、しゃがみ投げを上手に決めるかである。

基本的に立ち投げのスプラッシュは本来どおりの使い方で、ホバースプラッシュ（↘P＋K）や打撃のあとに返し技として使う。

しゃがみ投げを[illegible]に[illegible]される場合は、

● 起き上がり下段[illegible]
● レッグスライサー、地掃腿といった硬化時間の長い下段攻撃
● 肘、中段蹴りをガードしたあとのしゃがみパンチ
● バーティカルアッパーヒット後のしゃがみパンチ
● 相手としゃがみ密着状態で相手のしゃがみパンチ2発目をしゃがみ投げ

といった[illegible]が全キャラクターに対して有効だ。

[illegible]にもキャラ別でしゃがみ投げを決めるパターンは幾つもあるのだが、今回は基本となるものを紹介した。

今まで紹介したのは本来のVF2とである。これは[illegible]V2.1でも使える。

[illegible]で変更になったパター[illegible]のである。

[illegible]システム変更で[illegible]倒れなくなったら、そこの部分で相手の動きによって[illegible]かなり有利になるのである。

[illegible]
[illegible]のその後の[illegible]
[illegible]の場合[illegible]

[illegible]そこで相手が大体[illegible]くパター[illegible]
[illegible]されても返されない[illegible]中段攻撃
[illegible]しゃがみパンチ

基本的[illegible]とあとは立ちガードをするのがおすすめだ。

[illegible]をガードした場合はこっ[illegible]











PKをくらってヘタに反撃をすると下Pで止められて[illegible]



[illegible]の[illegible]勝負。[illegible]ボ[illegible]してから[illegible]しと投げられないので、相手がダッシュしたら[illegible]P＋K又は[illegible]をする。[illegible]うずれば、ある程度の投げは回避が可能である。

③が新しくしゃがみ投げを決めることが可能なポイント。

基本的に[illegible]をくらったあとの状況は肘をガードしたあとと同じなのである。

だから、しゃがみパンチ[illegible]投げ[illegible]が可能なのである。

しかし、注意しなくてはいけないことも幾つかある。

相手[illegible]にも[illegible]サマー[illegible]最初から[illegible]投げを狙っていると[illegible]を警戒して反[illegible]やがみパンチでカウ[illegible]めされて、[illegible]上段パンチにつないで[illegible]サマーを決められて[illegible]である。

## いけるぜ 2.1ジェフリー

今回は変更点紹介予定だったが、[illegible]シェフリーそのものの変更点はほとんど無く、マシンガンニーのダメージが80になったくらいである。

次回から更に突っ込んだ内容でドントン攻略していく予定だぞ。





そのまましゃがみガードをしている相手サマー[illegible]

## Oh〜！どうすればいいんだ!?
# サラ

シュンプリやサイドフックを多用していた人には、かなり手痛い2.1バージョン。う〜む[illegible]人になってしまった。

協力：K-TANスペシャル

## か弱くなった?

[illegible]ョンでのサラは、[illegible]他の人たちからも随分弱くなっちまったなぁと言われている。その理由はどこにあるか。

①PKで相手をダウンさせることができなくなった。[illegible]これは全キャラ共通[illegible]

②スタンディングターンキックにGを[illegible]のシュンプリができなくなった。

③サイドフックを相手にガードさせても反撃を受けるようになった。

②はまぁ仕方ないとしても、①と③は、サラ[illegible]には大打撃である。

この①②③をカバーするには、どんどん工夫していかねばならない。では、どうすればいいか。

## コンボサマーに賭ける

コンボサマーは、相変わらず使っていける技だ。もちろん、相手にカウンターでしゃがみPをヒットさせてからのコンボサマーも健在である。ムックでしか触れていなかったので、この場で少し、おさらい[illegible]カウンターしゃがみPからのコンボサマーを説明しよう。

相手の技の出かかりをこちらがしゃがみPで止めたと感[illegible]そのままコンボサマーを連続してヒットさせることができるのだ。ただし、しゃがんでいる相手には無効だ（相手のしゃがみPをこちらがしゃがみPで止めても、立ちPに移行しても当てることができない）。最初はカウンターでヒットしたかどうかわからないと思うので、しゃがみPがヒットしたら立ちPに移行してみよう。肘にならないようにするには、しゃがみPから P と入力するといいだろう。





ね。

PKをヒットさせた後、こっちは何をすればよいか?

やることは、コンボサマーを狙いにいくかDジョイントと投げの二択、そしてレッグスライサーなどが挙げられる。ただ、あまりやりすぎるとしゃがんでよけられたりするので、Q F からのエルボーやそのままの位置からスピニングキックを出してみよう。

## レッグスライサーをどう使うか

レッグスライサーは強くなったと言われているが、どの位強くなったのだろうか? 普通に、相手にヒットさせても転ばせることができず、硬直が長いのは同じ。

レッグスライサーというのは、相手の技を出した後の、硬化時間中に[illegible]と転ばすことができ[illegible]ことなのだ。

当然、相[illegible]

[illegible]した後に[illegible]スライ[illegible]も、相手がその[illegible]ていれば[illegible]はずこ[illegible]手がその次に[illegible]ていれば、カウン[illegible]ということで[illegible]きる。

隙の[illegible]相手との間合[illegible]狙って[illegible]サーを[illegible]



まぁ、鉄ちゃんなんて出しちゃって…。Dジョイントはお休みね。



転ばして頭でも蹴りたい気分だわさ。

## シュンプリを使わなかった頃の攻め

まだシュンプリがそれほど使われていなかった時代、その頃を思い出してみよう。攻めの軸だったのがコンボサマーとDジョイント、それとサイドフックだ。

連携としては、立ちP or しゃがみP→エルボー[illegible]Pでコマンド投げとエルボーの自動二択。

ターンロースピンキックにいくには、立ちPかPPをガードさせ、P or Kで振り向いてから、当てにいっていた。

シュンプリが使えない2.1では、こういった攻め方が重要になってくるぞ。ここで、ちょっとした[illegible]連携[illegible]

[illegible]

②はしゃがみPからエルボーにいかずに振り向くというものだ。振り向いている途中に相手の攻撃をくらうという人は、③を使うか素直にガードして、相手の攻撃パターンを頭にインプットしよう。

また、PPG K+Gというのも使ってみては?

③は投げかDジョイントの2択で、肘をガードさせたあと膝を少し遅らせてだすといい。[illegible]よろけ[illegible]せたあと[illegible]っぱなしにして[illegible]かわらず、コンボサマー[illegible]らないという人は、少し[illegible]出すタイミングを遅らせてみよう。そうすると[illegible]をちゃんと[illegible]てくれる[illegible]ボサマー[illegible]

攻めの連携は[illegible]ではないので、自分[illegible]工夫していこう。う〜ん、違う意味で、サイドフック物語[illegible]ができちまいそうだぜ。



[illegible]



Pはガードさせよう。しゃがんでばっかりの人には③だよ。スピンター[illegible]

## 弱くなっていい感じ
# 影丸
ちょっとした変更点で大きく影響を受けた影丸。
新たなる攻防を教えよう。

[illegible]

さて、VF2.1の影丸だが、[illegible]も知っての通り[illegible]でかなりの弱体化してしまった。それによって、今まで通りの対戦をしていたのではとても苦しくなってしまうのである。

そこで今回は影丸の変更点とそれを利用した闘い方などを教えよう。

## 影丸にとって不利になった変更点

影丸の変更点はそう多くはないのだが、[illegible]の変更点に苦しめられる部分がある。それは、

●PKが当たっても倒れない
●肘をくらってよろめいたときの回復力が早くなった。

というこの2つのシステム変更点がカゲを苦しくしてしまったのだ。

VF2では肘、PK、流影脚というのが超安定コンボだったのだが、これの1つも決まらなくなってしまったのだ。苦しい訳だよ。

さらに影丸のパンチは他キャラと比べても最速で、使う回数が自然と多く、それを生かした連携で下P・PKが当たっても倒れないのである。

こういったことでVF2.1での闘い方が明らかにがらりと変わるということが分かるはずだ。

## よりトリッキーな動きを身に付けろ!

基本的に一番問題となるのはやはりPK・流影脚が決まらないということ。

これは、相手を倒して起き攻めもできないという重大なことで、新たにPK後の攻防を考えなくてはいけない。まずはそこから教えよう。

PKを当てた場合キャラクターによって異なるが、絶対にやってはいけないことがしゃがみパンチ。

軽量級はPKヒット後、[illegible]が開くが[illegible]さらに下Pをや[illegible]から投げの[illegible]されてしまう。これでは与えたダメージを倍にして返されてしまう。

重量級にこれだけは必ずやらないよう覚えておいてほしい。

しかし、そこを中・上段の打撃技で反撃してきた場合は必ず相手の動きをしゃがみパンチで止めて、さらにPKが確定する。

このときに返される技は数少なく、サラのサマーなどリスクの大きい技と当て身だけだ。だから重量級だけにはやらないように。

[illegible]投げが確定する。





PKヒット後の重量級の間合い。下Pを出すと[illegible]

PKヒット後に相手がしゃがみパンチを出した場合。

リオン以外のキャラクターは必ずしゃがみパンチを中段蹴りで潰すことができ、さらに良いところを見ると軽量級以外はバックステップでよけることができなく、必ずガードしなくてはいけないのだ。

しかし、悪い点を見てみるとパンチの出が早いキャラにはPKで中段蹴りを返されてしまうのだ。



シュンにはPKヒット後に中段蹴りを出しても、このように背旋脚に負けてしまう。

肘打ちはPKで返されることは絶対にないのだが、出がかりにしゃがみパンチでだいたい止められる。でもそのときはカウンターではないのでPKはつながらない。

肘を使う場合は重量級とシュンのみが有効だ。

重量級にはスカされることもなく、最悪でもガードされるだけだ。



軽量級にはPKヒット後の肘はおすすめしない。

再びPKが入る

| | | |
|---|---|---|
| PKがヒット後しゃがみパンチを出す | 相手が上・中段で反撃 → | カウンターで動きを止める(特定の技でしか返されない) |
| | 読まれてる → | アキラの当て身orしゃがみ投げをされる |

| | | |
|---|---|---|
| PKヒット後相手がしゃがみパンチを出す | 中段蹴り → | リオン以外は潰せる |
| | 肘打ち → | 重量級、シュンは潰せる |

こういった使い分けを覚えておくと良い。



PK後、下Pはすべての動きを止めるが当て身に注意。

と、このようにPKヒット後に自分が何をやれば確実に勝てるという技は存在しない。

基本的に今回は自分がPKを当てたあとの攻防を少し詳しく説明したが、PKを当てたときの攻防、くらったあとの攻防など、まだまだほかにも色々な闘い方があるが、次回から"VF2.1影丸一刀両断"でキャラ別で攻略していくので楽しみに待っててくれ。

# 今回はジャオウの対戦攻略とレジーの対CPU戦攻略を紹介するぞ！






## 対戦攻略

## 攻めのジャオウで相手を倒せ!!

## ジャオウ

攻め主体で相手をガンガン押せるジャオウ。相手に攻めさせないで勝つのが真のジャオウ使いだ。

担当：ピストンいとー

### 強いぞジャオウ

ジャオウの必殺技はドラグーンマイトのキャラの中でも特にすぐれている。

一番使えるのがⓅボタン連打というカンタンなコマンド入力で出る神鋼鉾無限断だ。リーチもかなり長く、上からの攻撃に対してもかなり強いので、この技をメインに闘っていこう。



跳び込み攻撃も、



ほら、ツブせるよ。

あと、ボンバー技もかなり使えるぞ。ボンバーを使うと相手方向にジャオウが横回転で近づいて行き、相手をザワザワ切りつけてしまう強力な技だ。

基本技もかなり強く、特に大パンチ、大キックはリーチもパワーも強力だ。ジャオウの攻めは基本技をキャンセルさせ、神鋼鉾無限断をやっていれば、それなりに勝てるぞ。

### キャラ別対戦攻略

**・ヤマト**

技刀弾に注意しよう。この技の威力はかなり高く、ヤマトを使うプレイヤーはこの技を主体に攻めて来るので跳び込み攻撃から入ってみるのもいいかも。



アベベベ～イタイよ～。

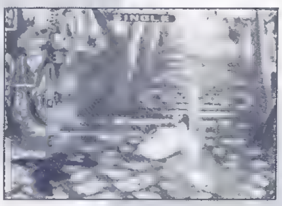
飛龍返しで相手の跳び込みをツブそうとしても、こちらの跳び込み大キックのほうが当たりやすいので、ガンガン上から攻めよう。

**・雷庵**

雷庵に対しては、あまり神鋼鉾無限断は使わないほうがいい。なぜなら、飛遁脚で返されてしまい、そこからの連続技でかなりの体力をうばわれてしまうからだ。

**・つぐみ**

こいつに対しては飛び道具をメインに闘っていこう。見た目とは違い、かなり強いので、遠目で様子を見ながら闘ったほうがいいかも。



あぶねぇ～よ。

**・酔虎**

こいつのボンバーは、対空兵器として使って来るので、跳び込み攻撃は×。このキャラは、ドラグーンマイトの中でもかなり強い。気をひきしめて闘え。

**・猿丸**

このキャラは突進系の必殺技ばかりなので、神鋼鉾無限断を主体に闘えば相手はかなりツライはず。ただ、搾肉脚だけには気をつけよう。

**・ドレイク**

ドレイクはリーチがとても長いので、相手はそのリーチを生かした闘いをやって来るので、こちらも飛び道具主体で相手をうかがいながら、闘っていこう。

**・ジャオウ**

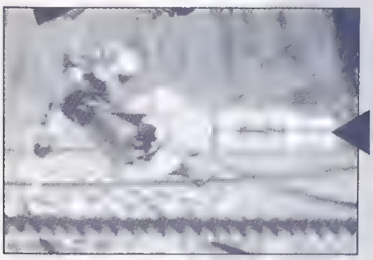
同キャラだ。相手もこちらのことを知りつくしてるので、対戦者との実力勝負になるだろう。

**・ザック**

このキャラはチビのクセに重い剣を持っているので意外とトロい。ガンガン攻めればどんどん押せるので、そんなに強い相手にはならないぞ。



あまり単調な攻撃だと…



こうなるぞ。

**・木霊**

このキャラには当て身攻撃があるので注意しよう。あまり単調な攻めをしてるとどんどん当て身で取られるぞ。あと、延髄砕きにも注意しとこう。

**・レイラ**

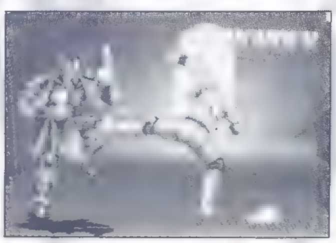
レイラのウィンドミルヒールキックは強い。これには気をつけよう。レイラはこればっかやってるだけで具合が悪いので、飛び道具主体で闘おう。

**・鉄仮面**

鉄仮面は基本的に木霊と同じと考えよう。違う所があると言えば、飛び道具を持ってることぐらいだ。

**・レジー**

レジーはナイフ分のリーチしかないので、リーチ的にこちらのほうが闘いやすい。ただ、突っ込む技があるので、突っ込まれたときのことを考えながら、遠目で闘っていこう。



来たぞ！

ジャオウはドラグーンマイトの中でもバランスが取れてるキャラなので、どの相手が来ようともそれなりの闘いができるハズ。必殺技の使い方をそのキャラに対してどう使うかを考え、うまく攻め立てよう。相手の技を見切って勝ち進め!!

## 対CPU攻略
# スカイハイボム命
# レジー
## 1回転でどんどん投げちまおうぜ。

担当：MVP

ドラグーンマイトのCPUはそれほど強くないのだが、なんか負けてしまうことが多くないか？

そういうことをなくすためにはズバリ、「ハメ殺す」のが一番手っ取り早いのだ。

レジーにはスカイハイボムというコマンド投げとジャックナイフタックルという突進系の技があるのでそれらをうまく使って対CPUを攻略しよう。

### CPUをはめるために。

まずどのようにするかというと、スカイハイボムの間合いに近づくということ。

これには、

①ジャンプから
②ジャックナイフタックルでいく

の2つのやり方しかない。

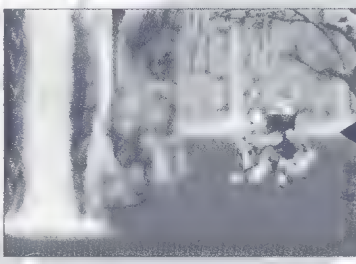
スカイハイボムはダメージが高いので、なるべく近づこう。

①のジャンプで行くというのは誰もが考えつくだろう。

実際にジャンプ小パンチや小キックから入っていきなりスカイハイボムにいってみると結構入ってくれる。

ただしこれは前半4人ぐらいで、後半にいくとそれほどよい戦法とは言えない。


ジャンプから、


スカイハイボム。これ基本。

後半に出てくる奴は、ジャンプ攻撃の後に投げ返しをしてくる可能性が高く、何度も狙って行くと逆にこっちの体力がどんどんなくなっていってしまう。

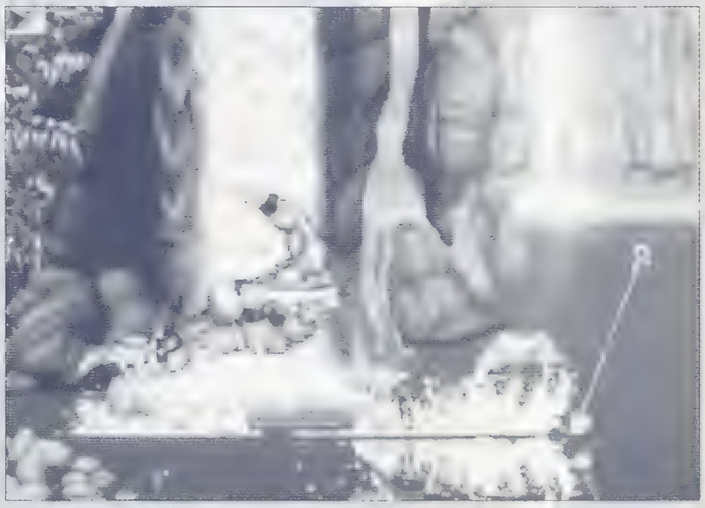
そこで出てくるのがジャックナイフタックルである。ジャックナイフタックルは、

小…1発ガード（中間距離）
中…2発ガード
大…2発ガード

となっている。よってガードされても反撃をくらう可能性の低い「中」をメインに使おう。

ジャックナイフタックルで突進し、相手がくらったらそれでいいし、もしガードされたらすぐに小パンチを出す。そして、その小パンチにキャンセルをかけて再びジャックナイフタックル…という戦法でどんどん相手を画面端に追い込もう。

ただのごり押しであるこの戦法、実は非常に有効である。小パンチキャンセルジャックナイフタックルが出にくい人は、ジャックナイフタックル↓小パンチにキャンセルをかけるとよい。


ジャックナイフは中がいい。

2発目の小パンチを連打して、ガード↓ガードとさせるよりも、1発目の後に少し遅らせて小パンチを出すと相手が反撃しようとしてくらってくれることが多い。もしくらってくれたらジャックナイフタックルもそのままつながるのでいい感じである。

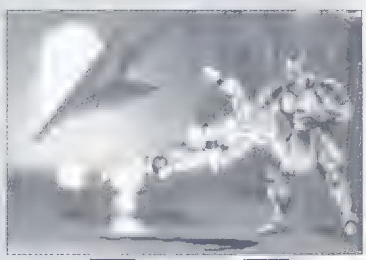
2回目の小パンチは相手が画面端でないと入らないので注意しよう。

### 基本戦法

以上のことを踏まえて基本戦法を考える。

①ジャックナイフタックル
②すぐにスカイハイボムを狙う
③入らなかったら小パンチ
④再びジャックナイフタックル

で永久に攻める。で、ジャックナイフタックルやスカイハイボムが入ったときに、相手と間合いが広くなってしまうので、そのときはすぐに小のジャックナイフタックルで近づこう。そして


ジャックナイフタックル。すぐ、中のジャックナイフタックルを出す。

### 前半と後半

前半の相手には、「ファイト」と言った瞬間からジャックナイフタックルで突っ込んでOK。

たいていくらってくれるので、そのままうまくハメ殺せばパーフェクトを取れるのだ。


開幕はくらってくれる可能性が高い。


すぐにスカイハイボム。


でなかったら小パンチ

後半に出てくる敵はさすがに返してくる奴もいるが、とりあえず出してみて、ガードをしたらOK、というように1回は出してみたほうがよい。運がよければそのままハメ殺せるためである。

### キャラ別攻略

ほとんどの敵は、先ほどの基本戦法でいいのだが、中には基本戦法が通じない相手もいる。そういう奴のためにキャラ別で攻略しよう。

●ジャオウ

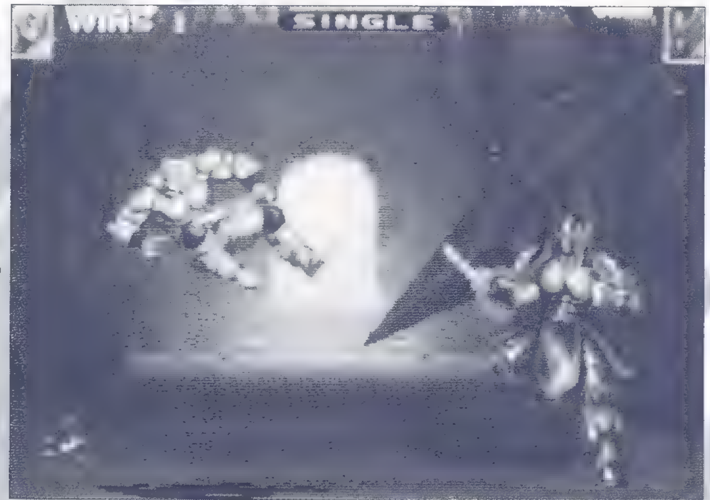
前半にくると別に問題はない相手なのだが、後半に出て

## 遠きものは耳に聞け 今アーケードで噂の必勝法

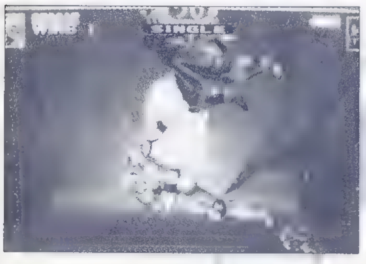
くると非常につらい相手に変わってしまう。

そのジャオウの嫌な所というと、ジャックナイフタックルをきちんと立ち小キックでつぶしてくるのである。

このことを考えると、むやみに突っ込むのはやめておく。こっちのやることはただ一つ、それは相手の跳び込みを返していくことである。



立ち小キックで返してくる。



跳び込みを落とす。

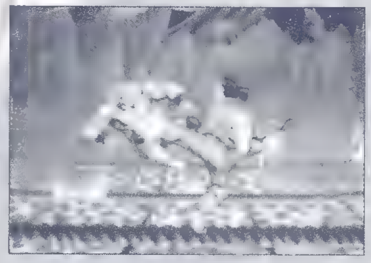
ジャオウが跳び込んできたらこっちは小のジャック・ナイフタックルで返す。このときにあまり引きつけずにレジーの肩の上に相手が落ちてくるぐらいの感じで出そう。世間一般でいう「置いておく」感じがベストである。

さて1度転ばしたらこっちのものだ。基本パターンにはめていこう。ただ、ジャオウはジャックナイフタックルをガードした後反撃してくることが多いので、なるべく早くスカイハイボムのコマンドを入れよう。レバーぐるぐるとボタン超連打でもかなりいけるはずだ。

とにかくジャオウに対しては無理に攻めずに跳んでくるのを待つのが重要。

●木霊

木霊のどこが嫌かというと、それは当て身を使ってくるところである。


超いやらしい当て身。

基本戦法でも入るときは入るのだがそれは運である。ジャックナイフタックルをガードさせてもスカイハイボムが入らず、逆にボンバー技で返してくるときが多いのもあるし、スカイハイボムが入らないときに出すしゃがみ小パンチを当て身されてしまうのである。



ボンバー技で返してくる。

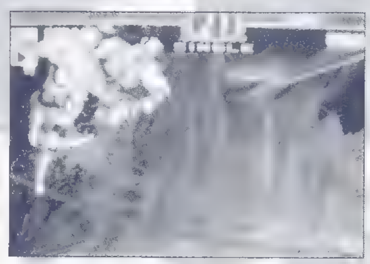
これらの理由から基本戦法を使うのはやめたほうがいいだろう。

そこで使うことになるのがジャンプ攻撃である。この理由は木霊は延髄砕き（頭上を踏みつける技）を多用してくるので、それを迎撃するためである。

しゃがんで待っているとだいたい延髄砕きがくるので、すぐに反応してジャンプ大パンチを叩き込んでやろう。

1度入れると後は結構延髄砕きをやってきてくれるのでずーっとジャンプしながら大パンチを振り回していれば勝手に当たりにきてくれるのである。

このときにジャンプ大パンチはなるべく早めに出そう。あまり狙ってやろうとすると、着地で当て身されることもあるので、そこだけ注意しよう。要は早めに出せば問題はない。

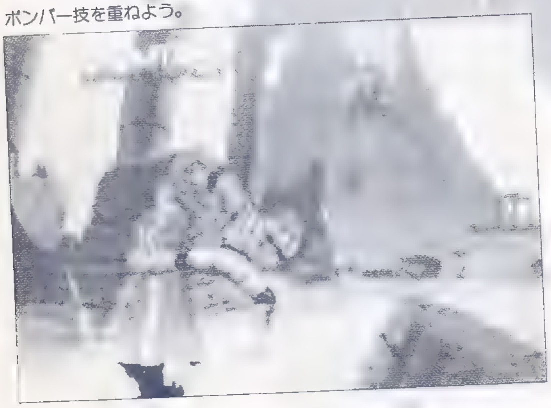

ジャンプ大パンチで落とす。

木霊と似たキャラで鉄仮面も当て身を持っているのだが、なぜかそれほどやってこないので、鉄仮面に対しては基本戦法でOKだ。

●ラスボス

ラストの相手は、基本パターンだと返されやすい。ではどうやるのかというと、とりあえずジャンプからのスカイハイボムを入るまで続けよう。あまりパターンとは言えないのであるが、ほかに良い方法があまりないのでしょうがない。とりあえず1回入るまではがんばろう。

ボンバー技を重ねよう。



1回スカイハイボムが入ればこっちのもの。奴の起き上がりにボンバー技を重ねよう。するとおもしろいようにくらってくれる。あとは続けてボンバー技を重ねるだけでいとも簡単に勝てるだろう。

ただ、このパターンは体力が多くないとできないので、もし体力が少なくなっていたら無理矢理基本パターンにはめてしまうしかない。

ボンバー技の重ねるタイミングは、相手との距離によって変わってくるのでそこは自分で覚えるしかない。

### まとめ

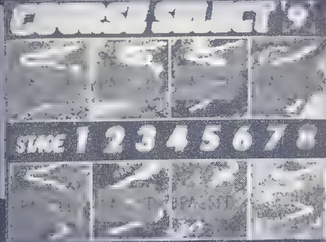
基本パターンでのジャックナイフタックルからスカイハイボムのつなぎのタイミングさえ覚えてしまえばすぐにクリアできるようになるだろう。ではがんばってくれい!!

いよいよ最終ステージ！

# GREAT 1000miles RALLY 2

©[illegible]

担当：[illegible]

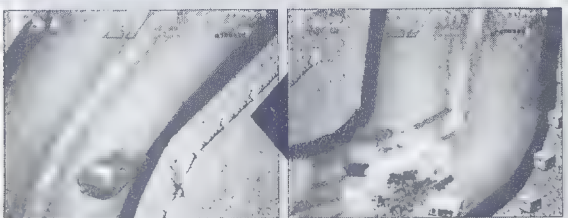


**全8ステージプラスボーナスステージ3つをクリアすればエンディングへ…いくぜ！**

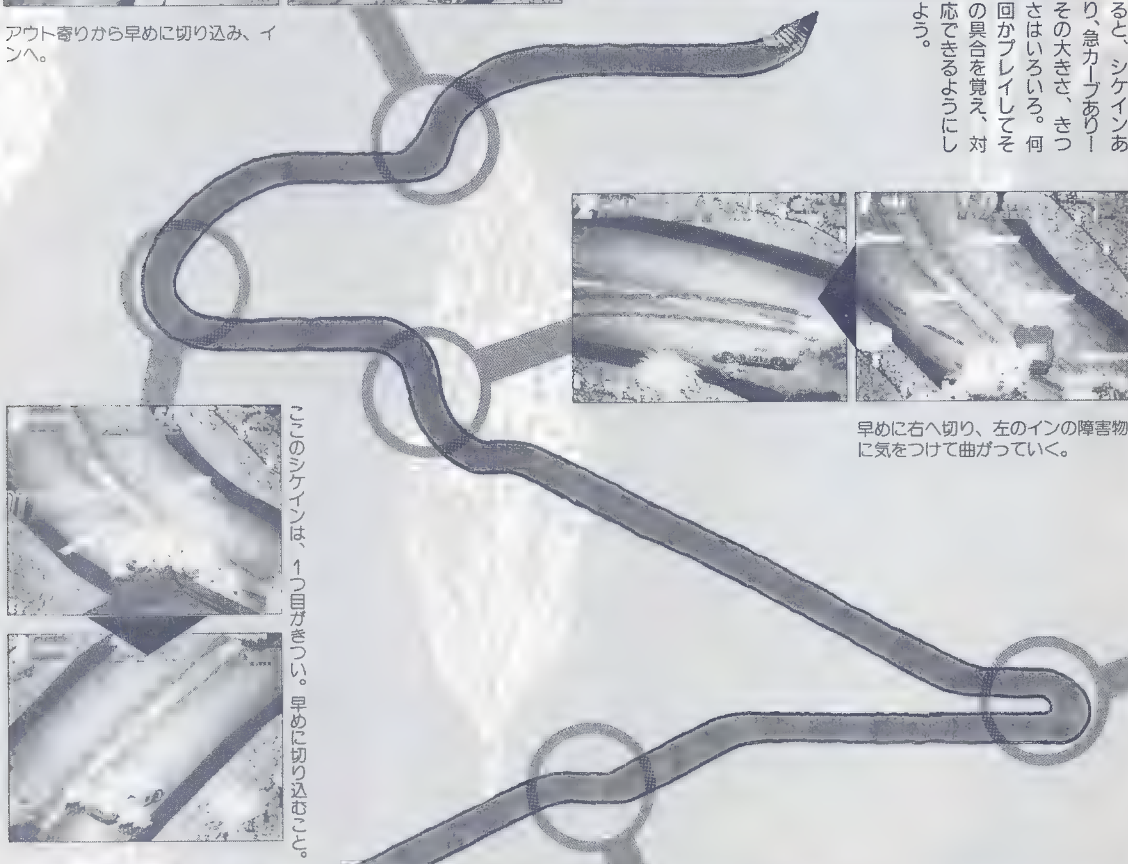
## ステージ8

いよいよ最終ステージ。一番難しいとされるこのステージ、どのあたりが難しいのかをチェックしていこう。

カーブへの種類から見てみると、シケインあり、急カーブあり！　その大きさ、きつさはいろいろ。何回かプレイしてその具合を覚え、対応できるようにしよう。

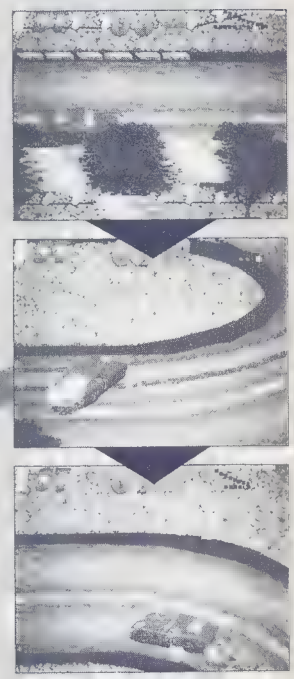


アウト寄りから早めに切り込み、インへ。

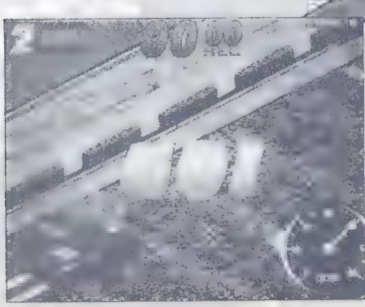


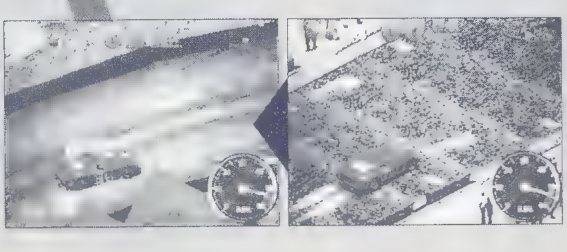
早めに右へ切り、左のインの障害物に気をつけて曲がっていく。

ここのシケインは、1つ目がきつい。早めに切り込むこと。



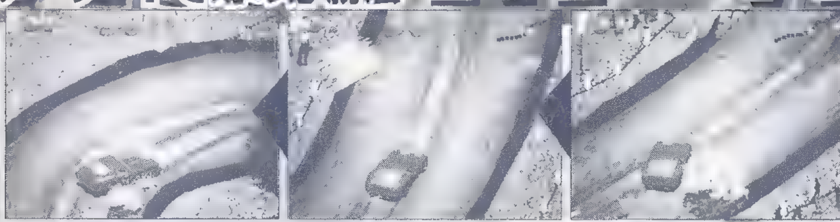
このコースで一番きつい。アクセルオフで進入し、抜ける。



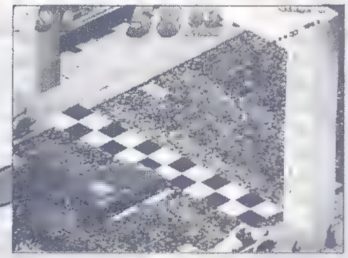


ここは、右、左、右と曲がるが、1つ目の右を切りすぎるとつらくなる。

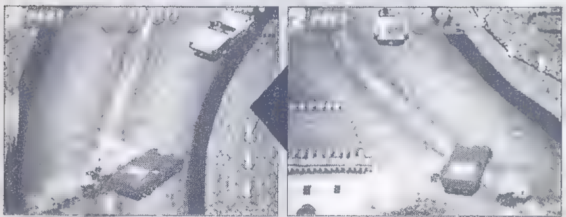
# 遠きものは耳に聞け
# 今アーケードで噂の必勝法



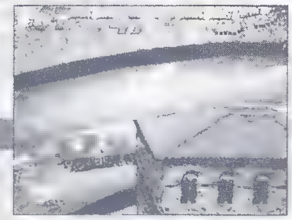
カーブのあとすぐにシケイン。あわてていると反応が遅れるので注意。



急カーブについては、アクセルを早めにオフにして曲がり、抜けてからアクセルをオンにして、しっかりグリップさせて抜けていこう。

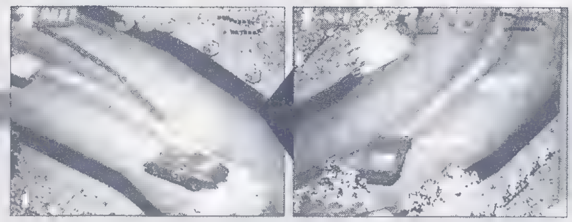


比較的大きめのカーブ。しっかりインを通って抜けていこう。



まず問題はないが、抜かれるな！

きついのはシケイン。進入で早めにインに入り、1つ目のカーブをしっかり曲がり、次のカーブをできるだけアウト、外側からインを通っていけるようにしよう。全開で抜けるぞ！



ここのカーブは、初めが少し緩い。切り込みすぎに気をつけよう。

## そしてエンディングへ…

全8ステージを走り切るこのゲーム、（途中、レースには関係のないボーナスステージがあるが）まあお遊び的ステージなので、実質8ステージのみといっていいだろう。

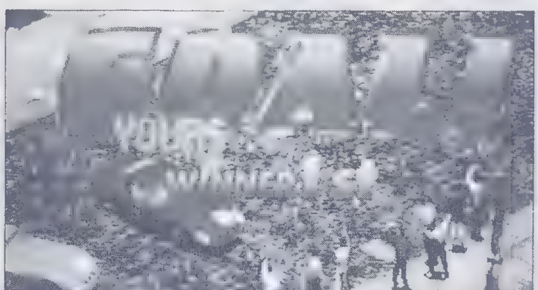
その8コースは、やさしいものから難しいものまであり、プレイヤーを苦しめる。

そんなコースを1つずつクリアしていく。

もちろん狙うは1位ゴール。となるとミスは最小限に抑えなければならない。

それができたとき、初めてエンディングの映像を見る意味が生まれるだろう。













# 究極プレイ撮影会をリポート！

## セガラリー・チャンピオンシップ

# SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

INTERNATIONAL RALLY



AM3 R&D DEPT.#3

**パソコン通信ネットで盛り上がりを見せているセガラリー・チャンピオン！9月下旬。その熱い走りを残そうということで、AM3研の協力のもと、撮影会が行われた。**

担当：ずるずる
協力：AM3研のHI-NRG

## AM3研のご好意によりビデオ撮影会が実現！

### セガラリー大好き人間集まる！

いろいろな情報を交換できるパソコン通信って知ってるかな。そのパソコン通信に、「ニフティサーブ」というネットがあるのだが、そこに、「セガ・ゲームインフォメーションフォーラム」という情報コーナーがある。その中に意見の交換ができる「会議室」という場があって、今年の7月、そこに「AM3研のHI-NRG」（エナジー）」という会議室ができた。

その会議室ができるや、セガラリー大好き人間が続々と集まり、いろいろな意見、情報を交換し、盛り上がっていた。

8月になると、ノーマル、エキスパートモードでのタイムアタックコンテストも始まり、今回、会議室の常連、熊氏の提案により、タイムアタッカーを集め、その走りを残す「究極ビデオ撮影会」が行われることとなった。

### さあビデオ撮りだ！おおっ！本格的！

9月23日、千葉にあるゲームセンターでその撮影会が行われた。

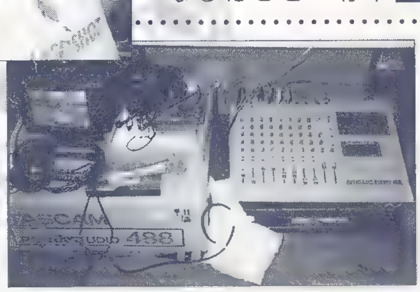
今回の撮影会には、なんとセガAM3研の協力を得ることができ、さらに収録するための機材も貸していただけることになり本格的なものとなった。



ビデオが撮れるよう、セッティング開始。

また機材だけでなく、直接開発にも関わった佐々木氏を始めとする3人が来てくれた。

今回の撮影会でアタックするのは、中野氏、HAB氏、Tak氏、SNR氏、諸井氏、nyaomic氏、熊氏。



本格的?なんとミキサーまで用意！

そのほかに、この会の進行役のせぶ氏、CMO氏、とくとく氏、MRX氏、TSX氏のサポートにより撮影会が進行していった。

撮影会当日、セガラリー筐体は、お店のご好意により貸切！渋滞で遅れた機材が到着後、セガスタッフにより撮影機材の取り付けが始まった。

ちょっとしたトラブルがあったようだが、(一同不安に！)なんとか切り抜け、準備も整い、午後1時、タイムアタックが開始された。

撮影は、ノーマル、エキスパートモードの両方を収録。

アタッカーは、3プレイを1セットとして、タイムアタックしていった。

トラブルの産物?スピーカーから音が出ない！ため、ヘッドフォンを機材につないでプレイするという、ちょっといつもと違った風景の中、進んでいった。

### これがエキスパートモードだ！

まずコマンドから。

トランスミッション選択時に、シフトレバーを1、2、3、4と入力し、チャンピオンシップモードへ。

するとノーマルモードとは違った性能のマシンで走ることができる。

どの辺の性能が違うかというと、重力加速度の変更により、エンジンパワー、タイヤのグリップ力、スリップの特性が変わっている。

スピードメーターでは、重心の移動速度の単体進行方向成分で計算されている。



開発者、自らセッティングへ。



# Y VICTORY

## ノーマルとエキスパート、両方でタイムアタック！

アタックするプレイヤーが見守る中、撮影会とはいうものの、かな～り緊張したプレイが行われていった。

その中では、なんと自己ベストを出す人も！



撮影会を進行してくれたせぶ氏。

タイムアタック中盤のノーマルのトップはSNR氏、エキスパートは熊氏がゲット！

緊張するあまり、ミスが出たりも。でも集まったメンバーはやはり上手！レベルの高い走りを見せてくれた。

あれ？セガのスタッフはどこかに観光へ行ったのかな。

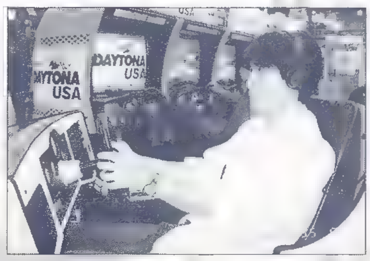

セガラリーの後ろはギャラリーでいっぱい！


セガラリーのプログラム担当の山本氏。


セガラリーのデザイナー、佐々木氏がプレイ。



熱いタイムアタック大会！熊氏がまずトップへ！



タイムアタック大会終了間際。HAB氏、熱い走りで逆転！

午後8時、長い戦いが終わった。セガのスタッフも、観光（笑）から戻ったようだ。

タイムアタックの結果は、ノーマルは、そのままSNR氏がトップ、エキスパートは最後の最後で逆転、HAB氏がトップをゲットした。

盛り上がった撮影会は無事終了！ご苦労さまでした。

撮影会後、セガスタッフによるデモ走行が行われた。参加者全員、めったに見れない走りに食い入るように見入っていった。

戦いのあとはもちろん食事。直接開発者の方に会うことはめったにないため、その場は、セガラリー大質問大会に変わっていった。


長い間、ご苦労さまでした。パシャ！

# 「BARI ペン」で難関コースに挑む！

# CyberCycles

©㈱ナムコ

非常にグリップのいい「BARIーペン」のスクーター。
はたしてNEO YOKOHAMAではいかに…。

担当：ずるずる

マシンセレクト時にコマンド入力することで「BARIーペン」と呼ばれるスクーターに乗ったペンギン君が現われる。今回は上級コース「ネオヨコハマ」を走る。

前回、初級コース「グリーンヒル」でこの「BARIーペン」君を走ったことで、スピードはやや遅いが、グリップの良さは、かなりのものだということがわかったと思う。

その感じは、コースの難度の高い「ネオ　ヨコハマ」のコースでも同じだ。

すでに違うマシンでプレイされていれば、コースは熟知していると思うので、初めて「BARIーペン」君で走っても大丈夫！ゴール楽勝だ！

## 「BARI-ペン」で走る！ NEO YOKOHAMA

ネオ　ヨコハマ

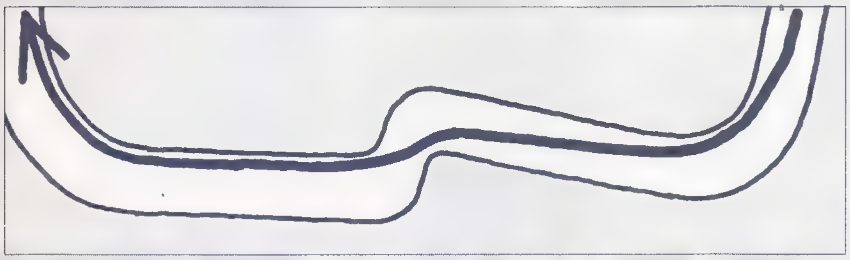


## ファーストシケイン

グリップの良さは、きついカーブで威力を発揮!的な感じを持つが、序盤にあるような小さいシケインでも、その能力を生かすことができる。

グリップが良いということは、ほんの少しだけバイクを傾けるだけでも反応して曲がってくれる。それを利用、最小限の力で傾け、短い時間で最初のシケインを抜けていく。

キュッキュッと2回曲がる感覚ではなく、スパーンーという、斜めに走り抜けるようなイメージだ。



## 逆S字コーナー

ここは、緩いカーブの逆S字。楽だなあなんて思っている人は、まだまだ!

こういうところでしっかり、インを走る、ギリギリで走る緊張感を味わっておかないと、このバイクの面白さがわからないといってもいいだろう。

1周目はとくにそのコントロールの良さから、正確に動かせる利点を使って、右カーブのインからビシーッと敵バイクを抜いてやろう。

切り直しもそう。インからインへ。意外に難しいぞー!



## バストップシケイン

まずここ!「BARーペン」君の能力が生かされる。

グリップの良さを使い、チェックポイントから右へ。かなり早め、そしてアウト寄りから入り、すぐ次の左をふくらみながら抜け(意図的に)、次の左をしっかりアウトから進入し、クリッピングポイントから次の右のインへ真っ直ぐ走り抜け、カーブの弧に合わせて曲がって抜けていく。

スピードは全開のまま。

遠回りではあるが、テクニックがいる走りだ。

ここで何を試されるのかというと、正確なコントロール。「BARーペン」君のグリップ力と、スピードを理解し、その性能でしっかり走れて速いラインをトレースしていく。

この作業を、1クレジットで2周あるので、2回成功させなければならないのだ。

カーブとカーブの間は非常に短いので、ミスを調整するリカバリーのヒマがないのだ。

ノロノロとバイクを倒しているようではダメだぞ!



## 中盤のS字

少し長めのストレートを次のカーブのインを目指して突っ込んでいく。

全開のまま曲がれるカーブ(「BARーペン」君だとどこもそうか!)の連続になるところ。

ここは、その性能を生かしインからインへ渡り走るラインを取っていく。

「BARーペン」君は、しっかりグリップして走るので、前が見にくくなることがないため、インから次のインへ切り返しのはそれほど難しくはない。だが、速く走ろうとするあまり、がんばりすぎて、切り返すが遅れることもあるので、抑えめでいきたいところ。

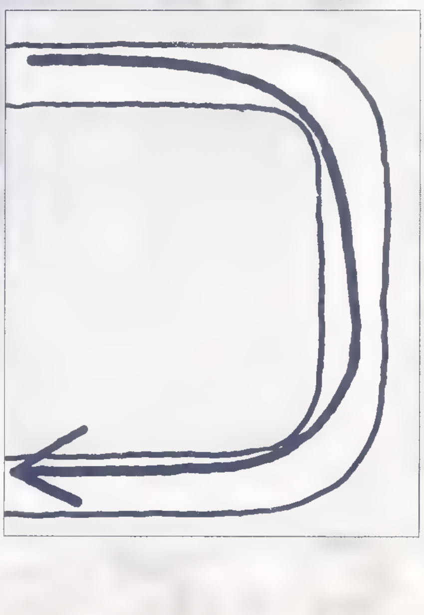


## 直角と逆コの字コーナー

パワーのあるバイクだと、タイミングがライバルになる2つの直角カーブ。

しかしこの「BARーペン」君なら問題なし。そのグリップ力で、アウトからでなく、ミドルからラインに入って走り抜けていくことができるのだ!

次の右は、アウトからイン、イン。その先を考えてだぞ。





## 3連シケイン

「BARーペン」君の見せ場となる場所!

このぐらいのカーブの弧であれば…そう、全開で走り抜けるしかないでしょう!

となれば、あとはバイクを倒し込むだけ!

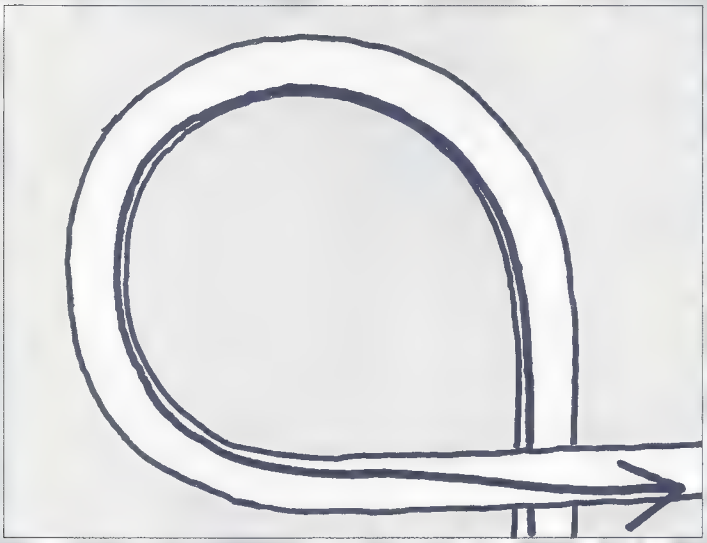
こういった連続カーブを走り抜けるためのテクニックの基本として、前半は、余裕のある（ミスをしてもリカバリーできるライン取り）走りをしていかないといけない。

上手になっていけば、その余裕を少しずつ減らしていって、レベルの高い走り、速く走れるライン取りをするようにしていく。

さてその走り方だが、余裕を作るために、1つ目の左をアウトから進入。少しインを余したところからすぐ右へ切り直し、あわてることなく左のインを突いていく。

「よいしょよいしょよいしょ」とリズミカルにバイクを左、右、左と倒して走り抜けていこう。

あとは慣れるだけだ。



## ループ橋

3連シケインを抜けたら、緩い左カーブへ。ここのインへは、真っすぐ走ることで進入していく。

インを突くことは簡単だが、大事なのは、その位置をキープすること。インをずっと走り抜けたらループ橋へ。

もうおわかりのように、これぐらいのカーブ弧であればインキープしかない。

ラインに合わせるのが難しいかもしれないが、そこは慣れ、傾きの固定を覚えよう。



## 高速逆コの字コーナー

ループ橋を抜けたら早めに（強引ではなく、加速がにぶらない程度に）ラインを右端に移し、逆コの字カーブへ。

ここも「BARーペン」君のグリップ力を生かし、インから進入。ミドルへ抜けたら、そのラインから、ミドルイン＝通っていく。

2つのカーブの間が短めのため、バイクを傾けたまま（真っすぐ走らず、ややふくらむ感じ）走りがち。曲がり切ったらバイクを起こし、次の倒すタイミングを待とう。



## 360度ターン

アウトいっぱいのところから次の360度ターンへ進入していく。

走り方、進入の仕方は、アンティアスと同じ。全開のまま、タイミングを合わせて、一気にバイクを倒し込み、一気にインへ入り、そのままいっぱいに倒したまま、抜けていく。しかしこれでは、切り込むタイミングが少し遅くないと走り抜けられない（逆にかなり難しい）。

ここはリカバリーのしやすい方法で走るとしよう。

一気に倒し込むまでは同じだが、ややそのタイミングが早い。これでインに入ると、ずっとその状態を保てず、インにくい込んでいってしまう。

そのため、少しバイクを起こさないといけない。

この方法なら、早すぎても修正できるし、インも走っているので早く走れるぞ!

*ブロッコリーインフォメーション* ***vol.1***

## 10月27日（金）全国のコミック専門店にて発売開始！

●ゴウカイザー・コミック・アンソロジー●

# 超人学園ゴウカイザー™

～ハイブリッド・コミック・マトリックス～

**限定10,000部発行予定**

イラスト：大張正己



### 予定執筆者

大張正己
ことぶきつかさ
いのうえたくや
池上竜矢
原田将太郎
是空とおる
水上広樹
神崎らいむ
あんどうむつみ
小林隆志
その他豪華作家陣

**A5版180頁**
**価格950円（税込）**

企画・編集（株）ブロッコリー


---

## 全国のコミック専門店で好評発売中！

# 超人学園ゴウカイザー™

～ハイブリッドヴォーカルコレクション～

企画・製作・販売（株）ブロッコリー


| | | | |
|---|---|---|---|
| プロデューサー | 坂本裕介 | ジャケットイラスト | 大張正己 |
| 作　詞 | 森ユキ | ピンナップ | ことぶきつかさ |
| | 伊藤洋介 | カラーイラスト | あんどうむつみ |
| 作　曲 | 坂本裕介 | | 池上竜矢 |
| 歌 | 森ユキ | | いのうえたくや |
| | 松永芳幸 | | 神崎らいむ |
| | 大張正己他 | | 反田誠二 |
| | | | 七瀬葵 |

**全9曲45分**
**2500円（税込）**

**大張正己**
**ハイブリッドサイン会**
**＆トークショー**

11月3日3：00～4：00
福家書店 福岡店（福岡市）
TEL 092-721-8267

11月4日3：00～4：00
中央書店サンモール（広島市）
TEL 082-245-6018

11月5日4：00～5：00
わんだーらんどなんば（大阪市）
TEL 06-636-3313

**通信販売のお知らせ**

(株) ブロッコリーではこれらの商品の通信販売を行なっています。ご希望の方は、商品の合計金額分、送料300円(CDは送料サービス）の郵便局の定額小為替と宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上

〒178　東京都大泉郵便局　私書箱6号　ブロッコリー（☎03-5387-6781）　まで









# '95年上半期の新作ゲームを占う

# '95AMショー総力特集

前々号の'95AMショー特別付録に未掲載の新作ゲームも出展されたAMショー。今回はアンケートの最終結果や座談会、編集長総評などを交えて、総力特集をお届けしよう。






新作続出!! 48タイトルを語る

ポリゴンと描き割りのバトル!!

# '95AMショー座談会



去る9月13日から15日に開催されたAMショーの出展新作ゲームは、来場者の目にどう映ったのか?この座談会から汲み取ってほしい。

## ポリゴンゲームならどんなでもOK?

**ゲーメスト編集**（以下編）…アンケートの最終結果を見てわかるように、ポリゴンゲーム12～13機種が出展されて、ベスト20入りしたものが10機種という今回のAMショーですが…。

**立衆多**…勝率いいらしい。

**ギィ**…セガがすごかったですね。タイトル全部がイチ押しっていう感じで。個人的にはバーチャロンに一番インパクトを感じたけど、ブースの外側に出展していた4機種（バーチャロン、ファイティングバイパーズ、MANX　TT、スカイターゲット）は3日間通じて人がついていましたよ。

**DS1**…今までの人間を操作するポリゴン格闘ゲームは、僕の目には人肌の質感を出そうとしても人造人間っぽかったんです。でも、VRロボットがメインのバーチャロンはポリゴン独特の描かれ方がシャープなフォルムを表現するのにピッタリという感じでしたね。パッと見てやってみたくなるゲームだと思いましたよ。

**編**…ロボットがマイキャラなだけで嫌悪感を示すユーザーも少なからずいると思うけど。

**いなりん**…俺もそのクチですね。「エーッ、ロボットでしょ?」という第一印象もあって、ショーではもっぱらマーヴル。

**ハマー**…それでもガンダムを見て育った年齢層にしてみれば、ずっとやってみたかったゲームが遂に出た!という思いでしょうね。

**ぜんじ**…ポリゴンゲームでこれだけのことができる、とアピールする時期が一段落して、ポリゴンを使って作りたいゲームを作ってみようという、メーカー側の余裕がゲームに反映できてくる時期になったんじゃないかな。

**ももやん**…でもポリゴンゲームも主流といえるほど増えると、発売後に人気を維持するのも難しくなるんじゃないですか。実際バーチャロンも、操作系に一層の深みを求めたい部分が多々ありますし。

**ずる**…ロケテ・バージョンや取材で見たバージョンよりは、ダッシュ・ジャンプの操作性がかなり深くなったと思うよ。それでもプレイする側にすればまだまだ「こんな事できねえかなぁ」と思いたくなる所があるからね。

**KAL**…初心者にもとっつきやすい簡単な基本操作系を残しつつ、ダッシュジャンプとかその場急旋回とか、ヘビーユーザーが攻略性を感じられる部分を最大限盛り込んでほしいですね。

**ももやん**…個人的には8人同時の通信プレイなんぞも。

**全員**…バトルテックだ。

**編**…ポリゴンゲームも見た目のインパクトから、中身が問われる時期にさしかかってきたわけだな。

## ゲームの完成度とお披露目タイミング

**ハマー**…ソウルエッジはビデオ出展にかかわらず8位安定ですか。ビデオでは30分の1秒っぽかったけど、発売バージョンでどうなるか楽しみには思えましたね。

**N．O**…鉄拳の10連コンボっぽいものもありましたねぇ。

**珈琲**…いやいや、ソウルエッジがこれまでのポリゴン格闘ゲームと一線を画す点は、弾けがあることですよ。剣がカキンカキンと弾け合う感触は重量感ありました。

**編**…ソウルエッジに一目ぼれしたというももやんは?

**ももやん**…同じ武器持ち格闘ゲー

## 人気ゲームはコレだ！
## '95AMショーアンケート最終集計結果ベスト20

| 順位 | ゲームタイトル | メーカー | 票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | バーチャロン | セガ | 3116 |
| 2 | マーヴル・スーパーヒーローズ | カプコン | 2419 |
| 3 | ファイティングバイパーズ | セガ | 1807 |
| 4 | 沙羅曼蛇2 | コナミ | 1570 |
| 5 | 闘神伝2 | カプコン | 1418 |
| 6 | バーチャコップ2 | セガ | 1410 |
| 7 | 19XX | カプコン | 961 |
| 8 | ソウルエッジ | ナムコ | 939 |
| 9 | ゲーム天国 | ジャレコ | 706 |
| 10 | クラシックコレクションVol.1 | ナムコ | 585 |
| 11 | MANX　T.T. | セガ | 484 |
| 12 | スカイターゲット | セガ | 474 |
| 13 | ぱずるだま2 | コナミ | 452 |
| 14 | 麻雀ファイナルロマンスR | ビデオシステム | 433 |
| 15 | がんばれギンくん | テクモ | 416 |
| 16 | ファンキーヘッドボクサーズ | セガ | 383 |
| 17 | サンドアール | セガ | 318 |
| 18 | タイムクライシク | ナムコ | 312 |
| 19 | ミッドナイトラン | コナミ | 263 |
| 20 | ロックマン・ザ・パワーバトル | カプコン | 254 |

アンケート協力のべ人数は3524人です。記入者1名が3タイトルを選んだ形式です。

君たちが協力してくれたアンケート最終報告

# AMショー人気機種トップ3

ムの闘神伝2は現代っぽいじゃないですか、キャラといいゲーム世界といい。重装備に身を包んだ中世的な世界感が感じられるソウルエッジのほうが俺の趣味かなぁと…。

**ぴぐ**…僕にはソウルエッジも闘神伝2も、作りかけの印象が強くて見た目の違いがわからなかった。

**全員**…全然違うって。

**J★笹**…人間の動き一つとってもソウルエッジには質感を感じたよ。

**編**…プレイステーションユーザーにすれば、闘神伝キャラはおなじみだし、避けシステムも異なるし…。それぞれのユーザー層にアピールするものになるでしょう。

**ずる**…実際に操作できる形での出展だったら、ソウルエッジにも問題感じたかもしれない。そういう点ではビデオのインパクトは強かったと思うけど。でもショーというお披露目の場でプレイできない出展の仕方は素直に喜べない。

**珈琲**…プレイできる状態で出展された闘神伝2も、厳しい開発状況下のお披露目でしたね。11キャラ



ビデオ出展でも8位に入ったソウルエッジ。

中動かせたのは半分の6キャラ。転ばせてからの起き上がり反応が現状では緩慢だったり…。開発状況に即したベストな出展の仕方を考えるのも一苦労ですね。

**K−TAN**…ファインティングバイパーズは、逆にゲームの概要がつかめる開発度（70％）だったので、プレイした印象はよかったと思いますよ。バーチャ2をやっている人間なら楽しめるんじゃないかな。ゲーメストでキャラを見たときは「こんな濃いキャラで、一体どんなゲームになるんだ？」と思いましたけど。

**N.O**…鉄山靠が出せたり、ジャイアントスイングを使うキャラがいたり。キャラで毛嫌いしなければ楽しめますよ。

**ハマー**…でも、あれほどキャラを変えるなら、操作系なんかももっとバカやってほしかった気もする。バーチャから踏襲してきた上・中・下段の存在とか、技を喰らっている間は連続技可能とか、もっと違った概念にはできないものかという気がします。

**ぜんじ**…2D格闘ゲームとして2位に入ったマーヴルに関しては、どんな印象？

**いなりん**…同じカプコンブースの闘神伝2より、ちゃんと遊べる形にはなっていましたね。

**J★笹**…X−MENになかったジェムっていうもののシステムは、よくわかんなかったけど。

**ぜんじ**…ジェムシステムをゲーム中に反映させる方法には、カプコン内部でも相当苦労したみたいだね。

**ハマー**…そういう所を含めて「カプコンなら、ちゃんと仕上げてくれるだろう」という期待料も込みの2位じゃないんですか？2D格




筐体4台にギャラリー殺到の闘神伝2。

闘ゲーム支持層の票を最大限引き込んだ結果だと思いますよ。

**ももやん**…3日間とも人は付いていましたけど、カプコンブースの混雑の一因はマーヴルTシャツ欲しさも大きかったんじゃないですか。Tシャツのために並んでスタンプ押してもらって…。

**編**…筐体数も25台という充実振りで、マーヴル本当にプレイしたい人は並べばいつかできた。それに比べて闘神伝2、19XXは4台。開発状況が遅れがちとはいえ、プレイは1面クリアで交代とか、万人が満足しうる形の出展は難しい、ってなとこか。

## シューティング新作事情は？

**ぜんじ**…ショーに来た人の中には、シューティングゲームをやりたい人が相当いたように思えるんですよ。顕著な例が沙羅曼蛇2にこれだけの票が集まったこと。沙羅曼蛇2は開発度30％くらいのためか、XEXEXなどで培ったグラフィ

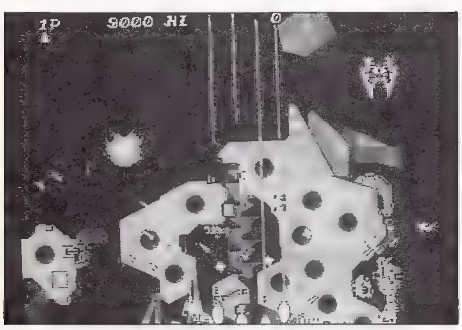
ック技術が反映されていない厳しい出展だったけど。

**J★笹**…前半面なんかは敵の攻撃パターンもバリエーションがあって、結構進めたんですけどね。

**ハマー**…もっと開発が進んだ形でのお披露目だったら、沙羅曼蛇らしい速い展開も生きてきたでしょうね。敵の攻撃パターンが変わるわりには、場面場面があまり楽しめなかったなぁ。敵を撃って出てくるアイテムが、ランダム選択になったのは結構キビしいかも。

**N.O**…面ごとに縦・横スクロールできる所は曼蛇らしい面白さですけどね。新システムのオプション・シュートがちょっと…。付けてあるオプションを使ってホーミングレーザーを撃てるんですが、肝心のホーミング性能が悪くて使う気になれなかった。

**ぜんじ**…俺もやってみて気になった部分は多かったけどね。ノーマルショットの遅さとか。そのへんは30％段階での露出ということで、完成バージョンに期待したい気がする。特殊効果にしてもゲームシ




コナミの超目玉、沙羅曼蛇2。




シリーズ最新作19XX。

ステムにしても、これまでコナミがシューティング市場で成し遂げてきたことって、スゴイものがあるから。

**編**…スカイターゲットは、担当ライターとしてプレイした感じどうでした？

**ずる**…アフターバーナーより横画面いっぱいに動ける操作感覚はありましたよ。でも、アフターバーナー派・ウィングウォー派どちらにアピールしうるゲームなのか判断しにくいゲームですね。スロットルを使ったスピード感が出せない難しさ、ドッグファイトなどでフィールドを自由に飛べない難しさは、ユーザーにどう映るか不安。あと、G−LOCタイプのコックピット視点をプラスしたほうが、操作感覚が増す気がする。

**立衆多**…僕は左手が遊んじゃう状態が気になって。スロットルレバー付けろとはいいませんが、吊り革・手すりでも握っていたい。

**ぜんじ**…見た目の出来は高いものを感じたけどね。その点、同じシューティングでも19XXは未完


巨大ボス機が圧巻のスカイターゲット。

成感が漂っていた。
**Ace**…僕がプレイしたときは1面クリアしたら「交代してください」と係の人に。
**ハマー**…僕はボスにたどり着く前に「交代してください」でした。
**立衆多**…誰もがゲームの醍醐味を味わう前に「交代してくださいボム」に屠られてましたよ。
**いなりん**…全出展機種の中で、一番開発度が低いゲームだったかもしれないですね。でも、カプコン待望のシューティングには期待したい。19シリーズなら撃墜率・破壊率表示は個人的に欲しい。
**編**…ナムコクラシックコレクションは厳密にはシューティングにくくれないけど、ゼビウスなどが人気を集めて10位ですね。アンケートでも「当時のバグまでちゃんと移植されていてうれしかった」の声がしきり。
**ギィ**…レゲー・ファン層の支持を確実につかんだゲームですね。
**ハマー**…アレンジ版のゼビウスをやったんですが、あまりアレンジという気がしなかった。SPフラッグの配置が変わって…、で?という印象。ゼビウス発売後に培ったあらゆる技術を盛り込んでもらいたかったですね。
**ぜんじ**…マッピーにしてもゲームシステムは今でも楽しめるものなんだから、落とし穴とかアイテムとかアレンジ版で工夫する部分が、もっとあっていいように思えた。
**ももやん**…Vol1というからには2、3とシリーズ化していくんでしょうね。ドルアーガが出たら1日100円のインカムになりそうで恐い。
**ハマー**…野球ゲームみたいに10階ごとに100円になるとか。
**ぜんじ**…今ドルアーガを1コインクリアできる人間が、全国に何人いるんだよ!

## スポーツゲーム一押しはFHB!?

**編**…ベスト10圏外のゲームでも構わないので、印象に残ったゲームを聞いておこうか。
**いなりん**…ミッドナイトランはよかったですよ。
**ずる**…首都高を走ったことのある人なら、やるしかない!レインボーブリッジのあたりが3車線なのは何故?とか、つまんないこと考えながら遊んじゃいましたよ。慣れ親しんだコースを本当に走ってる感があってイイですね。MANX TTもモーターでバイクの挙動を再現したゲームとして評価しますけど。どっちかと言われれば完成度の高さからミッドナイトラン。
**ももやん**…僕は同じコナミなら、ぱずるだま2ですね。
**ぜんじ**…前作からシステム的に完成度の高いゲームだったしね。相当筐体にへばりついてましたよ。
**N.O**…キャラクターデザインも一線を越えたセンスがあるし。
**立衆多**…僕はスポーツゲームの中でピカ一だったのが、ファンキーヘッドボクサーズなんです。2本レバーの操作感覚といい、顔のグラフィックの歪み方といい、まさにファンキー!
**J★笹**…くにおの熱血闘球伝説もシンプルなドッジボールゲームですけど、ネオジオでフライングパワーディスクを遊ぶような感覚できる、対戦の熱いゲームですよ、本当に。今回は外野もデブ!
**ぴぐ**…ロックマンはアンケートでは20位ですが、ボスの弱点を見つけて速攻で倒す所に集約した作りは評価したいですね。
**J★笹**…スクロール画面のザコ敵打ち負かしていく爽快感がなくなってるけど、イイの?
**ぴぐ**…ロックマンはもともと、あいうゲームと思ってやってみてくださいよ。作りかけだから現バージョンがベストとはいいませんけど、結構遊べますから。



8台通信筐体が行列を作っていたMANX TT。

**KAL**…ナムコのガンシューで、タイムクライシスって面白くなかったですか?ペダルをヘコヘコ踏んで障害物に隠れるのが、非常にインパクト強かったんですけど。
**N.O**…バーチャコップ2にはなかった新システムは評価したいね。個人的には1画面で敵を撃って倒してスクロール、また止まって敵を倒す…、っていう部分が好きになれなかったけど。スクロール中にバンバン敵が出てくるバーチャコップに慣れすぎてるのかもしれないけど。
**編**…では、座談会はこんなところで、言い足りなかった部分は今後本誌の紹介・攻略記事に思いの丈をぶつけてください。お疲れさまでした。

## 「これが一推し!俺の見込んだAMショー出展作品」

| ライター | 俺の一推し作品 |
|---|---|
| 石井ぜんじ | バーチャロン、ソウルエッジ |
| K-TAN | ファイティングバイパーズ |
| ギィ | バーチャロン |
| 珈琲FREAK | ソウルエッジ |
| ぴぐ | ソウルエッジ(二推し)、サンドアール(二推し) |
| やっちゃん | ソウルエッジ |
| MVP | 19XX、ファイティングバイパーズ |
| DS-1 | バーチャロン |
| 立衆多 | 19XX、ナムコクラシックコレクション(二推し) |
| Dr. Ace | バーチャロン(二推し) |
| ハマー | バーチャロン(二推し) |
| FRS N,O | 沙羅曼蛇2(二推し)、ソウルエッジ(三推し) |
| ずるずる | バーチャロン |
| MOMO | ぱずるだま2、タイムクライシス(二推し) |
| いなりん | ミッドナイトラン |
| ジョッキー★笹岡 | ゲーム天国、ぱずるだま2(二推し)<br>ファンキーヘッドボクサーズ(三推し) |
| 田渕健康 | キャノンダンサー |
| 伊勢 猫 | バーチャロン |
| KAL | タイムクライシス |
| かわでん | マーヴル・スーパーヒーローズ、闘神伝2 |



ボス戦の攻略性が命のロックマンザ・パワーバトル。

# 1995 AMショー総評

文：石井ぜんじ

## より広がるポリゴンゲームの世界

　今回のAMショーは、ポリゴンのゲームが数多く出てきたショーであった。ポリゴンのゲームは、ナムコのウイニンググランから本格的にゲームセンターのゲームに投入され始め、ヘリや戦闘機をプレイヤーにしたシミュレーションものなどのゲームを生んだ。

　そして、セガからポリゴン初の対戦格闘ゲーム、バーチャファイターが発売されたのは、周知の通りである。この流れを振り返ってみると、ドライブ、ガンシューティング、対戦格闘ゲームと確実に人気の出るジャンルのみにポリゴンの技術力が投入されてきたのがわかる。

　だが、今回のショーは、それまでのゲームと一風変わったタイプのポリゴンのゲームが出てきたのが、最大の特徴であろう。アンケート1位になったバーチャロンは、ロボット対戦格闘もの。同じセガのゲームながら、バーチャファイターの世界観、ゲームシステムとは大きく違う。

　ポリゴンのグラフィックの性質からすると、シャープな外見を持つロボットものは適している。今まで、このようなゲームを作りたかった、プレイしたかった人はいっぱいいただろう。ついにポリゴンの技術力がこのようなゲームを可能にしたという感じだ。


ソウルエッジはビデオ出展だが好評を博していた。

　また、ナムコからはビデオのみの出展だが、武器格闘のソウルエッジが出展されていた。これも注目作である。ポリゴンの表面にただテクスチャーを貼るだけでなく、陰影をつける技術を非常にうまく使っている。これによって、今までのポリゴンゲームの質感を大きく変化させることを可能にしている。

　ポリゴンゲームには、いろいろな可能性があると思う。だが、その中で、見た目のインパクトというのは、やはり大きな要素を占めるであろう。視点変化や、それによってそこに確実にゲームの世界が存在しているという感覚はポリゴンゲームならではのものがある。

　それでも、まだまだポリゴンのゲームは同じように見える部分がある。だが、ソウルエッジに投入された技術は、そこからまたさらに進化していくポリゴンの可能性を感じさせた。

　このような技術も、ゲーム性が伴わなければ面白くないのは当然である。現在のゲーム業界は、技術力の格差が非常に大きくなっている。これは大きなタイムスケジュールで考えれば、一時的なものかもしれない。しかし、多くの開発者が存在する中、高度な技術力と表現能力を生かしたゲームが作れる環境は、非常に限られていると思う。


すでに発売中の鉄拳2では中ボスが使用可能だった。

　プレイヤーは、見た目がすごければ、やり込んでみたいという欲求に駆られる。だが、実際にやり込んでみても、つまらないゲームであればその落胆は、逆に大きなものとなるであろう。

　素晴らしい技術力と、グラフィックを持ったゲームを担当するチームほど、責任は重いと思う。誰もがそんなゲームを担当できるわけではないのだから。プレッシャーをかけるわけではないが、今までにない最高のゲームを作り出すために、がんばってもらいたいと思う。

　私達はそれに対して、それほど力にはなれないかもしれない。でも、それだけ素晴らしいゲームができれば、投入するお金を惜しみはしないだろう。



闘神伝2は、完成度が低かったが今後に期待がもてそうだ。


ゲーメストのアンケートで№1だったバーチャロン。

## 過渡期の中でのAMショー

　さて、そのような点から見ると、セガのファイティングバイパーズ、ナムコのタイムクライシスはゲーム的に面白そうな要素がつまっていたと思う。

　ファイティングバイパーズは、バーチャのシステムを受け継ぎつつ、爽快感をより追求したゲーム性になっている。全網に囲まれたフィールドで、リングアウトをなくし、アーマー破壊などいろいろな工夫がされているのが面白そうだ。

　タイムクライシスは、ポリゴンの視点変化をうまく利用して、障害物に隠れて、出たり入ったりして撃つというガンシューティング。今までのガンシューティングにシンプルに1つだけ別の要素を加えたのが面白い。

　アーケード版、闘神伝2はカプコンブースからの出展であった。カプコンのポリゴンゲームへの挑戦の始まりであろうか。

　ポリゴン以外のゲームは、さまざまなジャンルのゲームが見受けられた。新しい流れをつかんでいこうという試みの現れだと思う。基板が比較的安価なため、ポリゴン以上に広い地域に出回る可能性もある。

　これからは、本当にゲームの内容、アイデア勝負だ。結果的にいろいろなタイプのゲームが出てくるのは歓迎すべきことだし、がんばってもらいたいと思う。

　現在は、ポリゴンゲームと今までのゲームが混在する状況である。今後の方向性を示すものとして、非常に象徴的なAMショーだったと思う。



開場時には人だかりで動けない程の込み様だった。




小川雅史先生のゲーメストコミックス「速攻生徒会」第1巻は好評発売中でーす!



いやあ 燃えまくりでしたよ AMショー!
まあ「バーチャロン」におちつきました
戦術チグなこともできちゃうロボット格ゲー
メカデザがカトキハジメだからガンダム語叫びつつやると燃える。
見えるッ!!
なんだ、このプレッシャーは!!
やらせはせん、やらせはせんぞォー!!
かなしーけどこれ戦争なのよねぇ
なんなの!? …あたしが直撃を受けてるーっ!!
うかつだ、ビルギット!!
質量をもった残像だというのか!?
ミサイルの中に核があった…やるなロンドベル…!!
私がみこんだぼうやなだけのことはある…!!
手の者だな…スーツの着こなし方で分かる。
お客さん…ちょっと静かに…
はあ?
小川ッチ ガンダムのガンシュー発見!!
GMR出動!
高くておいしくもない弁当
フント!?
……コレ?…
ガンダム
なんか…軽いんだけど…
は…ッ!!
機動戦士ガンダム「ファイナルシューティング」改造キットのお知らせ
既存のガン筐体に組み込むだけで、ガン筐体が人気キャラクターゲームに生まれ変わります。
改造可能筐体
●オペレーション
ええんかミ これでええんかぁ!?
ガンシューはナムコでしょう!!
「エリア51」と「タイムクライシス」!!
本体カッコいいけど「リンダハミルトン」できます。
ガキョ
コナミの「ヘンリーエクスプローラーズ」でもライフルだもんね
ジャキン
小川はインドア指向の「タイムクライシス」がツボにはいった!!
ペダルをふんでバリケードから出て撃つシステム
ガッ
はいってる
サッ
キミ自身は隠れなくても…
NICE SHOT!
ナムコのガンシュー「エリア51」では、ゲーム内に出てくる特殊警察のコスプレをした。
…で 何が一番イカしてたと思う?
ん―― シューティング系もよかったしな――
パズルも…
あれ? いのくんは…?
あ―― ごめんごめん~~!!
しかし…
いや あっちでカプコンのプライズマシン「パラダイスコンボ」をやってたんだけどね
ショーでもちゃんとケイヒンくれるのね ふとっぱら
全部で 種類
ダッシュだ!!
金髪のお姉様(しかも美人)がいてだね、一人さびしくシューティングしてたりすると、あいてる銃をとって2人プレイしてくれるぞ!!
ガンシューターの本懐。ただし、同じ格好をした黒人のおっさんもいたので要注意モノでした。
こっちはこっちでいいんですがね。射撃うまそうだし。たのもしい…
完
水が流れるごとく、ごく自然に、
当日整理社ブースに来てくれた人、ありがとうねってね。
ガタ
P.S.

# ーゲームの歴史をたどる〈後編〉

石井ぜんじ（古株）

## シューティングから格闘の時代へ～ファイナルファイト（90年）

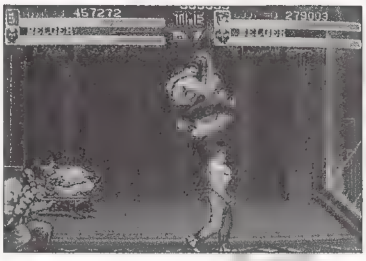
90年のゲーメスト大賞は、カプコンのファイナルファイト。この頃、ちょうどテーブル筐体が、シティタイプの半アップライト型に切り替わりつつあった時期である。

ナムコ、セガなどの大手メーカーは、アミューズメントパークや大型筐体、または家庭用の新ハードなど、模索の時期に入っていく。一方、テーブルゲームはそれまでの流れの延長線上にあり、バラエティ色豊かな、さまざまなゲームが発売されている。

そのため、ハード面の力を全面に押し出した、パワーあふれる作品は非常に少ない。

こういうときは、ソフトの質で勝負するソフトメーカーが遅い。ヒットゲームベスト10の中で、大型筐体ものはGーLOC1つで、あとはすべてテーブルゲームであった。

だが、そのような中でゲーメスト大賞を受賞したファイナルファイトは、キャラクターが大きく、リアルに動くという点が今までのゲームと大きく違った。ハードが進化してゆくにつれ、それまでできなかった人間の動きを、ダイナミックに表現することが可能になってきていたのだ。



ファイナルファイト（CAPCOM）

また、ファイナルファイトは学生中心の、1番ゲームに燃える世代のプレイヤーの心を大きく据えたというものも忘れてはならない。

大手メーカーが、一般の人にも分かりやすい、明るい遊びを考えているころ、ゲームセンターで大ウケしたのは格闘ゲームであった。社会的に、学生にはあまり発言権はない。それは、ゲームを社会的に見てもそうである。学生にウケていても、社会現象とはなかなか捉えることはない。

だが、ゲームに関する限り、1番燃える世代は学生から20代前半くらいだと思う。これは、今だに変わっていないと感じる。そんな中、プレイヤーの声が如実に反映されるのが、ゲーメスト大賞なのである。

その声は、理屈抜きに面白い、または感動したという感情が反映される、それが貴重なことではないかと思う。

面白さは、まず肌で感じるものであり、理屈は後からついていくものだからだ。

さて、ファイナルファイトがこの年、学生に大ウケしたのは、いろいろな意味を持つ。今まで、学生が好み、マニアとされるプレイヤーがめりこむのはシューティングゲームと相場が決まっていた。私自身、ファイナルファイトがここまで人気が出るとは思わなかったし、偏見から自由だったわけではない。

私の友人のマニアたちは、同じ時期にコナミから発売されたグラディウスⅢをやりこんでいた。グラⅢは、まさにそれまでのマニアをひきつけていくのはずのゲームだった。だが、結果的に大賞はファイナルファイト、グラⅢは3位にとどまった。それからは、シューティングより格闘もののほうが主流になっていく。

ここで、ファイナルファイトで遊んだが、グラⅢを選んだかでプレイヤーが大きく分かれてしまった気がしてならない。後者のシューティング派のプレイヤーにとって、以後のプレイヤーにとって、以後の時代は期待のゲームがあまり出てきてくれないといった状況になっていると思う。



ストリートファイターⅡ（CAPCOM）

## ゲーム界の構造を変えるストⅡの登場

91年、まさにゲーム界を激震させる事件が起こった。カプコンからのストリートファイターⅡの登場である。この年はソ連の動乱、湾岸戦争の勃発など世界的にも大事件の多い年だったが、ゲーム界にも勝るとも劣らない大事件が起こたわけだ。

初春のAOUショーで、私自身クロスレビューで初の(最初で最後か?)の10点満点をつけたのが、このストⅡであった。大手メーカーが、ゲームセンターに本腰を入れていない間に、突然の大ヒットゲームが生まれたのだから、世の中わからないものだ。

ゲーメスト大賞のストⅡ以外のラインナップを見てみると、10機種中4機種がシューティングと、それまでの年度とさほどの違いは見られない。まさに、テトリス同様ストⅡも突然変異的ゲームであったといえるだろう。

ゲームが大ヒットするには、グラフィックのインパクト、とっつき易さ、快感と奥の深さなどが必要とされる。ストⅡは、それらをすべて兼ね備えた作品であった。

今では当たり前になっている6ボタンコンパネも、当時は非常に奇異に見えたものだ。操作法は、一般人にわかりやすいものがよいと考えられていた常識から完全に逆行していた。

製作者サイドも、マニアックな咲い支持は得られるだろうが、ここまで一般に受け入れられるとは思っていなかったようだ。しかし、キャラクター性やセンスのよいグラフィック、なめらかなキャラクターの動きは、それだけで大きく魅きつける力にあふれていた。

複雑で、奥深いマニアックなゲームほど、やりこめば面白く、長続きするものであると思う。ストⅡは、ゲームの歴史の中で築かれた、深いゲーム性がベースになっているからこそ面白いのである。マニアックさはプレイヤーの幅を狭め、わかりにくくするダメな要素ではない。そのように感じさせてくれたのがこのストⅡであった。



ストリートファイターⅡダッシュ（CAPCOM）

だが、このストⅡは発売直後から今のような対戦が盛り上がっていたわけではない。発売から半年経つくらいまでは、対戦プレイはどちらかといえば、一部のマニアのための楽しみであった。ほとんどの人達は、対CPU戦で遊んでいたのである。

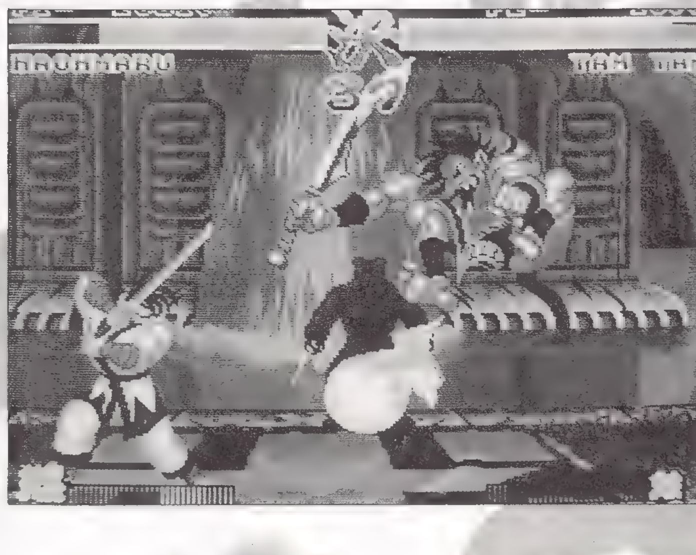
それどころか、投げという技自体のやり方がわからなかったり、昇龍拳が出せるだけでうまいプレイヤーとされる時代であった。上ガード、下ガードの使い分けという概念も今までのゲームにはなかったため、CPUブランカの跳び蹴り・大足払いがかわせなかったりしたものだ。ちなみに、私はストⅡの最大の素晴らしい点は、上ガード、下ガードシステムだと思っている。

夏にゲーメスト初のストⅡゲーム大会が行われたが、一般に対戦プレイが広く行き渡り始めたのは、秋ごろからである。この頃から、通信対戦台が普及し始める。もともと、通信対戦台はメーカーのアイディアではなく、ゲームセンター側のアイディアであった。この通信対戦台の存在が、対戦プレイを一気に加熱させていく。

だが、ゲームセンターでの

# ゲーメスト大賞を振り返りつつ

# ゲーム歴史探訪



サムライスピリッツ（SNK）

大人気にもかかわらず、社会的なストⅡの認知度は非常に低かった。このことは記しておかねばなるまい。これは、89年度のテトリスの大ヒットとはあまりに対称的である。ストⅡが世間的に認められているのは、翌年、スーパーファミコンで、ストⅡが大ヒットしてからである。

その理由に、ストⅡがコミカルなキャラクターを主体にした複雑なゲームだったことや、ゲームセンターというもののパワーがまだ認知されていなかったことが挙げられるだろう。ゲームセンターは、ストⅡで大フィーバーしているのだが、ゲーセンに行かない人はストⅡのスの字も知らないというのがこの年であった。

とはいえ、ゲーメスト読者はゲーマーだから、もちろんストⅡを圧倒的に支持。1000点換算で、722点という空前の成績でゲーメスト大賞を受賞することになった。これは、あのテトリスでさえ227点、昨年KOF'94は179点でゲーメスト大賞を受賞していたことを考えると、より圧倒的だったことがわかりやすい。

そこまでのストⅡ人気でありながら、ベストグラフィック賞はスターブレードが受賞。スターブレードも、ストⅡの陰に隠れながらもなかなかの名作であった。また、1つの賞に対して、しっかり評価して投票しようとする読者の姿勢を感じさせられた。

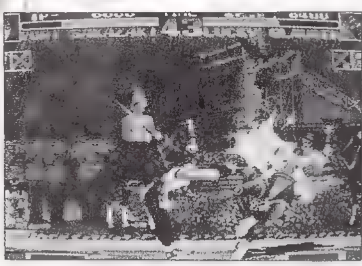
## 対戦格闘全盛の時代 餓狼シリーズ、KOF、バーチャファイター、そして…

92年は、前年度に大ヒットしたストⅡの続編、ストリートファイターⅡダッシュがゲーメスト大賞を受賞した。ストⅡの初期のころと比べ、ゲームセンターの対戦プレイが主流となる。前年と違い、初めて真の意味で対戦格闘ゲームがゲーメスト大賞を受賞したといっていいと思う。

ストⅡダッシュの凄さは、開発サイドの人達がマニアの域までゲームをやりこむことによって、マニアにしかわからない細かいバランス調整を加えたというところにあると思う。ここまで計算されて作られたゲームは、過去でもバブルボブルなど数例にすぎないと私は考えている。

対戦格闘ゲームの歴史を本格的に開拓したストⅡダッシュ。ゲーメスト大賞の得票でも、圧倒的な強さを見せた。

だが、この年は対戦ものとして龍虎の拳、ワールドヒーローズなど他社もストⅡシリーズを追いかけ始めた年でもある。また、アンダーカバーコップス、キャプテンコマンドーという多人数同時プレイの格闘ものや、ゼクセクス、メタルブラックというシューティングなど、ジャンルが幅広く面白い作品が多かった年であった。



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）

それが、翌年になるとSNKを中心として、対戦格闘ゲームが実に数多く発売されていくことになる。大賞受賞作のサムライスピリッツ、2位の餓狼伝説スペシャル、ワールドヒーローズ2etc.…ここに至って、実は初めてベスト対戦格闘賞という新しい賞が設定されることになったわけである。

ストⅡが発売された頃は、対戦格闘ゲームのブームはいったいいつまで続くのか、疑問であった。だが、今年になるまで、近年は対戦格闘ゲーム一色で動いてきている。対戦格闘ゲームは、もはやしっかりゲームの歴史に、刻まれて消えることはないだろう。

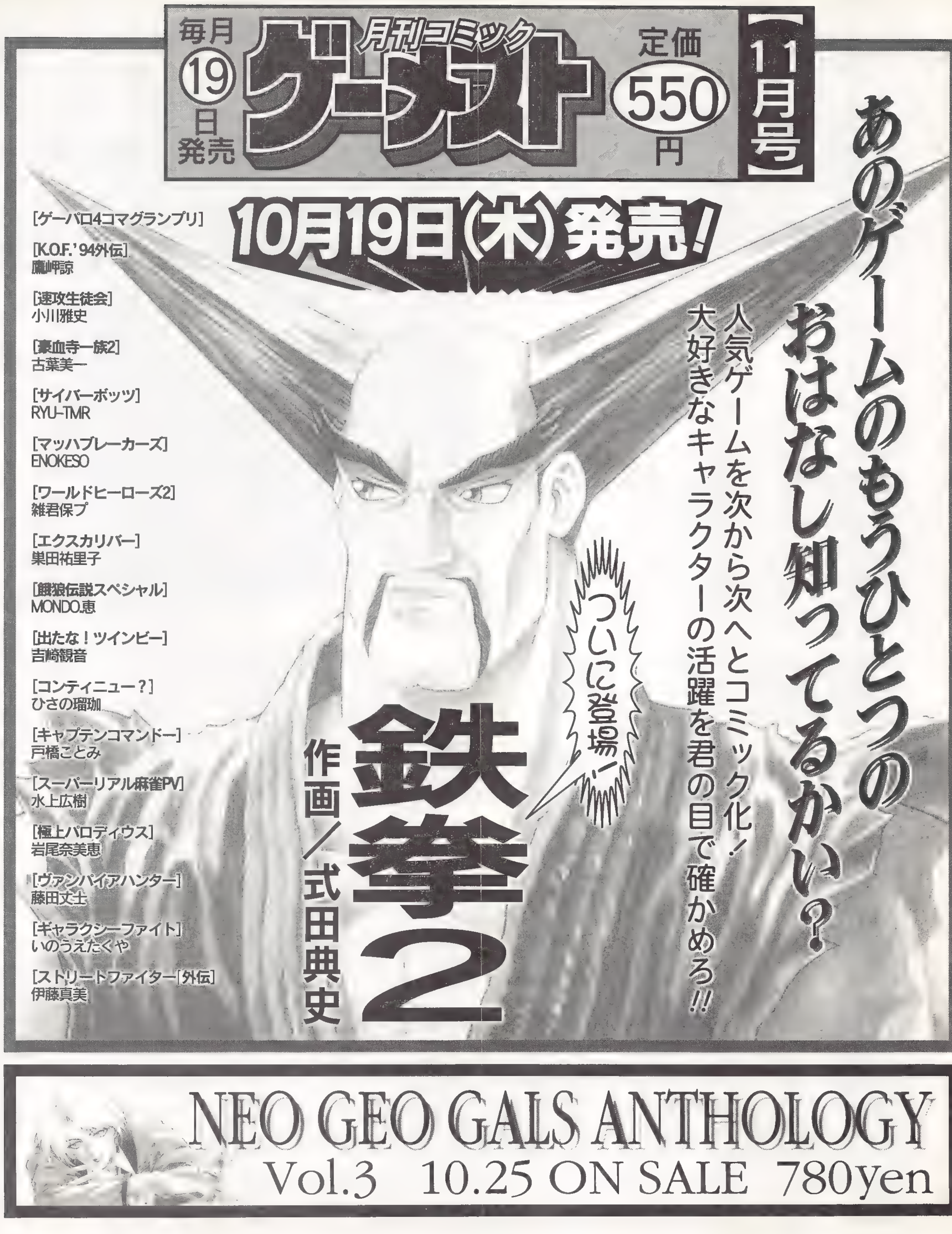
しかし一方、ゲームの長い歴史が生み出してきた、さまざまなほかのジャンルのゲームに勢いがなくなってきたのは否定できない。'93年度はぷよぷよのヒットが記憶に新しいが、その直後は落下型パズル以外のジャンルは極端に少なくなってしまった。しかも、落下型でヒット作は生まれていない。

ファイナルファイトの伝統を受け継ぐ多人数対戦格闘ゲームも、非常に少なくなってきた。一方、新しい流れとして、ポリゴンの対戦格闘が主流を占めつつある。

果たして、今年度はどのような歴史が刻まれるのか。これは、いずれにしろプレイヤーの手で刻まれるべきだと思うのである。

## ゲーメスト大賞受賞作品（'90〜'94年）

| | |
|---|---|
| 第4回（1990年） | ファイナルファイト |
| 第5回（1991年） | ストリートファイターⅡ |
| 第6回（1992年） | ストリートファイターⅡ′ |
| 第7回（1993年） | サムライスピリッツ |
| 第8回（1994年） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 |


毎月19日発売
月刊コミック ゲーメスト
定価550円
【11月号】
10月19日(木)発売!
あのゲームのもうひとつのおはなし知ってるかい？
人気ゲームを次から次へとコミック化！
大好きなキャラクターの活躍を君の目で確かめろ!!
ついに登場！
鉄拳2
作画／式田典史
[ゲーパロ4コマグランプリ]
[K.O.F.'94外伝] 鷹岬諒
[速攻生徒会] 小川雅史
[豪血寺一族2] 古葉美一
[サイバーボッツ] RYU-TMR
[マッハブレーカーズ] ENOKESO
[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ
[エクスカリバー] 巣田祐里子
[餓狼伝説スペシャル] MONDO.恵
[出たな！ツインビー] 吉崎観音
[コンティニュー？] ひさの瑠珈
[キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ
[スーパーリアル麻雀PV] 水上広樹
[極上パロディウス] 岩尾奈美恵
[ヴァンパイアハンター] 藤田文士
[ギャラクシーファイト] いのうえたくや
[ストリートファイター[外伝] 伊藤真美
NEO GEO GALS ANTHOLOGY
Vol.3 10.25 ON SALE 780yen

第16回

For a Gamer's Heart...

# ゲーマー最終形態 ARCADER

アーケーダー

## 「愛と希望とお薦めのゲーム基板特集」

担当：マウント二田
（協力：ジョッキー☆笹岡）

**イヤッハア！俺、マウント！前回の『ハーネス工作編』はどうだったかな？ナニ？誤植が多い？はっはっは、そんなことは今回の記事を読んでから言いたまえよ！「グキッ！バキボキバキッ‼」アー！ごめんなさい、もうしません‼**

### 唐突に基板特集である

ホント、突然ですけど今回は久しぶりにお薦め基板の特集をやります。本当は、お薦め基板は毎回紹介しようと思っていたんだけど、紙面の都合やら何やらで結局できずじまいだったのだ。ならいっそ特集組んで一気に紹介しちゃおうかなと、まあかように考えたワケです。

### ジョッキー☆の協力を得て

お薦め基板と一口にいっても、当然その人なりの好みってものがあるし、全ての人に薦められるかっていうと、それはちょっと難しい。だからこそ、広くジャンルをおさえた知識が必要なのだ。

そこで、今回は特別に助ッ人を頼むことにした。その名もジョッキー☆笹岡。ゲーメストに生息する基板収集アーケーダー、最強の人情家だー

### ジョッキーPROFILE




魔女っ娘研究家にしてFXユーザー。自由と暴力をこよなく愛する人情家である。

### 快傑ヤンチャ丸
### アイレム／ACT

快傑ヤンチャ丸は、R-TYPEのアイレムが、R-TYPE以前に出したアクションゲームで、それまで「ロードランナーのアイレム」という印象しかなかったのを打ち破った快作である。

ゲームはコミカルなジャンプアクション。そのくせ的の攻撃はなかなか激しく、当時のアイレムらしさが良く出ている。

俗に言う〝アイレム走り〟(ロードランナーやスペランカーなどの〝あの〟走りかた)や、〝アイレムザコ〟(スパルタンXやボジランナのようないくらでも沸いて出るザコ)も、アイレムらしくなつかしい。

今はなきアイレムをなつかしんで買いたい一品だ。



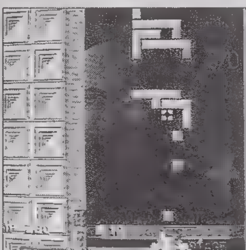
ラストの傢輪玄を倒すのはかなりムズイぞ。やるか!?©IREM

### クォース
### コナミ／PZL

この、クォースというゲームはファミコンにもなったので知っている人も多かろうと思うが、テトリス風のブロックの欠けている部分に小さいブロックを積んでいき、四角を作って消していくというパズル的な要素を持つアクションゲーム。

いわばテトリスのようなので、〝考える〟よりも、スピードについていく〝頭の回転の速さ〟が問われるゲームで、頭の体操にするには良い感じである。

慣れてくると、普通のプレイにあきたらずに高得点を目指すワケだが、これがまた面白く、なるべく大きな四角を作るという、危険と隣り合わせのプレイがプレイヤーをあきさせない。



たまの息抜き、ヒマつぶしにどう？値段も手ごろだ。©KONAMI 1989



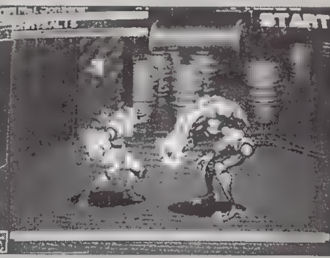
# エイリアンVSプレデター（カプコン／ACT）

言わずと知れた、CP「ゲーム屈指の名作。

プレイヤーはプレデター（ウオリアー、ハンター）又は海兵隊員（シェーファー、リン）となり、にっくきエイリアンどもを駆逐していくとゆー、極めてヴァイオレンスかつジャスティスなゲーム。アクションゲームにしては珍しく、倒れた敵に追い撃ちができるのが特徴でこれがとにかく快・感！

気になる基板の相場は、大体3万円前後（ロムのみ）といったところ。数もかなり出回っているから、比較的入手も楽なはずだ。

一人でよし、二人でやってもっとよしの爽快アクションゲームだぞ。



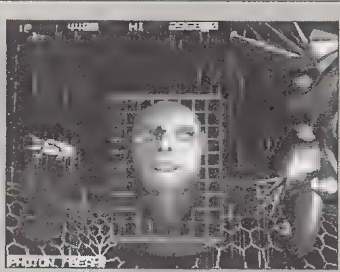

ぶんなぐり感の気持ち良さは、文字にできない！©CAPCOM

# ゼクセクス（コナミ／STG）

超美麗なグラフィックと、奇跡のサウンドが織りなす、めくるめくスペースオペラ。謎の生命体を相棒に、星の命を救うのだ！中間デモの島本須美の演技も見過ごせないぞ。

ゼクセクスは、いわゆるオプション付きの横スクロールシューティングゲーム。オプションを使った戦略的な楽しみ方ができるのが面白い。演出の素晴らしさも大きな特徴で、半透明の背景や、高速スクロールする際の映像的表現は類を見ない。

基板の相場は3万円前後といったところ。秋の夜長、じっくりと遊べるぞ！



今見ても非常ーに美しいゲーム画面！難度も適度だ。©コナミ

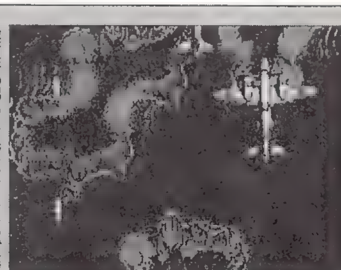
# 1943（カプコン／SHT）

カプコンのシューティングゲームの代表作、「1942」の続編として発表されたのがこの「1943」である。

前作の雰囲気を残しつつも、自機のエネルギーゲージの使いかたや、パワーアップアイテム（時間制限付き）の採用により、より戦略性を重視したシューティングに仕上がっている。

このゲームの醍醐味は、毎回毎回ピンチにさらされる主人公（ボス戦ではいつもピーピーだ）が、からくも大型戦艦に打ち勝つところ。ゲージを上手に温存しておかないとボスには勝てないぞ。

2人同時プレイも楽しい。体力ゲージで2人で分け合う協力プレイは、なかなか上手に出来たシステムだ。



最新作も出ることだし、ここらで基板購入してみては？©CAPCOM

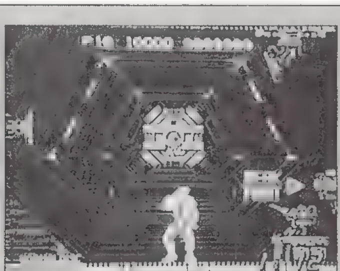
# サプライズアタック（コナミ／ACT）

サプライズアタックは、近未来の宇宙を舞台にしたアクションゲームで、割とシビアなジャンプ等を駆使しなければならない〝忍〟や、〝ローリングサンダー〟と同じようなタイプのゲームまである。

ゲーム内容は極めて硬派で、暴走したスペースコロニーを静めたり、月面での銃撃戦などといったシチュエーションが、SFものの好きな人なら満足のいく内容。

難易度も適度に高く、後半のパターン性の高い所なども、家庭でじっくり遊べるという点でオススメか。

そして何といっても忘れちゃいけないのが、面クリアごとに入るクイズの存在。宇宙科学に関する問題が全100問。なかなか勉強になるぞ。



シビアなジャンプアクションをお望みの方へ。©コナミ

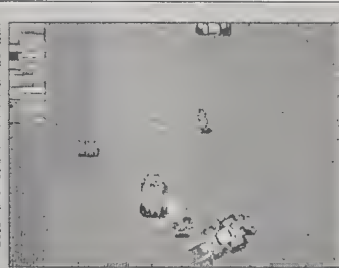
# ラッシュ&クラッシュ（カプコン／ACT）

男の血が爆熱した。おそるべき悪の一味が、愛する家族をさらっていったのだ。与えられた時間はあとわずか、主人公は武装された愛車に乗り、制限時間以内に指定された場所を目指して疾駆する！とゆーのがこのゲームのストーリー。極めて俺様好みである。

面白いのが、自分はクルマであることと、たとえクルマが破壊されても、生身で進んで行けること。生身の状態は激弱だけど、しばらく頑張れば味方が新車を運んできてくれる。クルマの操作は慣れれば凄く気持ちいいのだ。もうやみつきーって感じ。

基板の相場は1万5千円前後。安いぞ。ただし、縦画面のゲームなので注意。

©CAPCOM



車が燃えだしたら、ボタンで脱出！©CAPCOM

# ダイノレックス（タイトー／対戦格闘）

F2システム基板シリーズ。前代未聞！恐龍同士の対戦格闘ゲームである。しかも、実写取り込み！なぜか！

プレイヤーが操る恐龍ちゃんは、レバーとボタンによるコマンド入力で様々な必殺技を繰り出す。噛みつきとか突進とか、恐龍ならではのものばかり。

このゲームの一番の長所は、とにかく相場が安いところ。サブボードのみで、3千円前後なのだ。F2システムも5千円前後で買えるし、値段分は充分楽しめるぞ。あと、F2ボードの例にもれずサウンドもイカす。

©タイトー



レバガチャで気合(?)がアップ。ボーナスゲームも愉快痛快。

## きばんやりすと♡

■プロトワン
〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06（649）4080

■一休さん
〒453　名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052（481）1196

■シグマ電子
〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL. 0794（84）0476

■システムIII
〒451　名古屋市西区浄心2-9-24　第2鈴木ビル1F
TEL. 052（523）4432

■ロータスプレス
〒150　渋谷区恵比寿南2-1-9　新井ビル1F
TEL. 03（3760）6630

■メッセサンオー
〒101　千代田区外神田3-14-8
TEL. 03（3255）3453

■キョーワインターナショナル
〒141　東京都品川区大崎1-20-16
TEL. 03（3490）5201

■TAMAYA
〒168　杉並区和泉2-1-26
TEL. 03（3323）9911

■ファントム
〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F
TEL. 03（3257）1126

■哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11　朝日プラザ1F
TEL. 06（719）9919

■アイ・ランド
〒571　大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720（84）7501

■イエローバック
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL. 075（343）4860

■エマーソン
〒431-31　静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053（433）9900

■宇宙堂
〒162　名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052（916）1407

■基板屋
〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053（592）7236

■クエスト
〒373　群馬県太田市内ケ島664-1
TEL. 0276（49）1133

■GAMEファンタジー
〒326　栃木県足利市大前町841
TEL. 0284（62）6926

■ソフトショップマリオ
〒390　長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263（36）5536

■フーガ
〒364　埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485（93）6491

■KIC
〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL. 044（754）7594

■サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044（954）9459

■ソフトランド秀和
大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル6F
TEL. 06（649）7177

■テクナート
〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06（643）7641

■トライ
〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル2F
TEL. 03（5295）0667

■ボードA
〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202
TEL. 03（5272）3690

■富貴商会
〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル3F
TEL. 075（595）1136

■ハッピー商会
〒662　兵庫県西宮市獅子ケ口町13-2
TEL. 0798（71）2910

■ドリームトコ
〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048（649）7650

■レクトロン
〒578　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13
TEL. 06（747）2028

■ファンタジー
〒683　鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859（23）2064

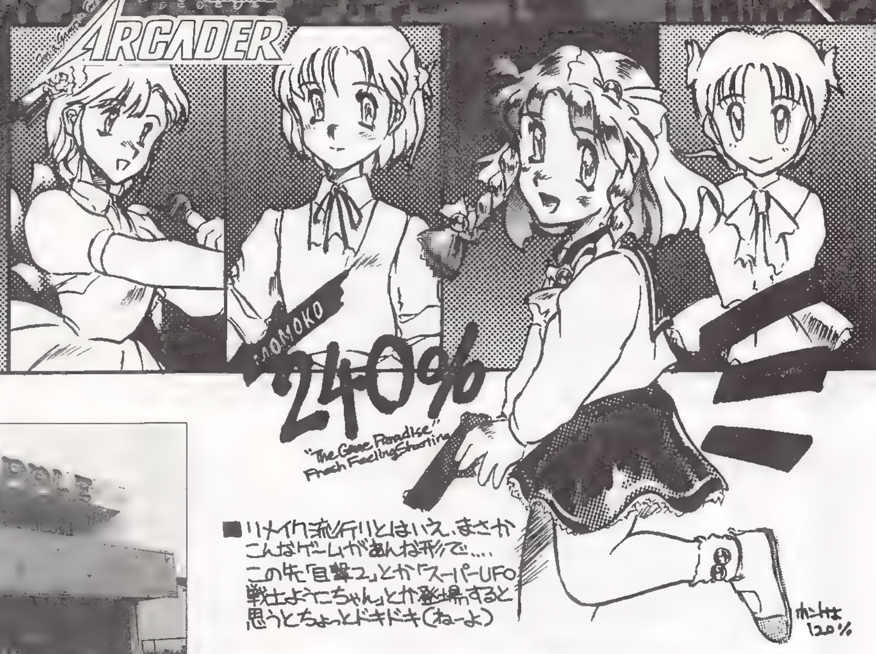
■PCB共和国
大田区田園調布1-47-2
TEL. 03（3721）1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL. 045（911）8558

■ミルキーウェイ
〒460　愛知県名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル2F
TEL. 052（262）3295

■R&K
〒464　愛知県名古屋市千種区今池南9-10　タカラビル3F-D
TEL. 052（732）3874

■アップル
〒430　静岡市竜南1-1-54
TEL. 054（248）4601





ここがゲームセンターアップル。安くてゲームの種類も豊富だ。

## ナイスだ！基板屋さん
# アップルさんの巻
No.6

**見て驚け！何と全品OP価格だあ！**

アップルさんの最大の特徴にして武器とさえも呼べるもの、それは「オドろくほど安い価格」である。そう、実はこのアップルさん、扱う商品は全てオペレーター価格にて販売しているのだ。もちろん一般の人にも、である！

そしてもう一つ、大きな特徴がある。それは筐体を扱っていること。普通の筐体はもちろん、デイトナUSAなどの「大型筐体」ものもジャンジャカ取り扱っているのだ。これはちとスゲーよ、みんな。

**マニアとオペレーターに見てもらいたーい！**

ゲーメスト（以下ゲ）…いきなりですが、アップルさんの方針というものがあったら教えていただきたいのですが。

アップル（以下ア）…そうですね、大方針としまして「とにかく安く販売する」というのがあります。例えば、業者価格で一般の方にも販売しています。それもなるべく新しいゲームを。

ゲ…最近のゲームに的を絞っているわけですね？

ア…そうです。昔のゲームは今はほとんど扱っていませんが、たまに強烈な掘り出し物があります。予約も受け付けてますので、どんどん電話してください。また、基板にはオリジナルのインストカード、取説、ポップ、技帯が99%標準装備してあります。

ゲ…いたれり尽くせりですな。


スターブレードのモノホンだ！モデルは担当の平口さんでした。

**エアロシティが人気！**

ゲ…こちらは大型筐体を含めた、中古の筐体を扱っていると聞いてきたんですが？

ア…最近のセガ、ナムコのものを初め、すべてのメーカーの筐体を扱っています。ゲームセンターさんだけでなく、もちろん一般のかたにも買っていただけます。中古と言っても、奇麗にリストアしますから、ほとんど新品同様です。

ゲ…ところで、こちらではゲームセンターも経営されているんですよね？

ア…直営店を何店かやっています。大型体感ものを含めた、ほとんどのゲームが何と50円で楽しめますよ。

ゲ…実はさっき行ってきたんですが、アルペンレーサーが100円なのには驚きました。東京では300円するところもありますからねえ。

ア…とにかく、アップルはみなさんに〃安く購入し、たくさんのゲームをプレイしてもらいたい〃ということを常に考えています。あらゆる意味で低価格でサポートしますから、初心者の方も分からないことがあったらどんどん電話くださいね。

プレゼントコーナー！

今回いただいたプレゼントは以下の通り！

☆ウォーリーを探せ（パネルなし）×10名
☆KOF94（MVS用ロム）×1
☆FHD（MVS用ロム）×1
☆サムライスピリッツ（MVS用ロム）×1
☆1992ハドソンCDロム音楽全集×1
☆プロモーションCD・パンツァードラグーン×1
☆ミニアルバム・レナスワールド×1

宛先は
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル4F
「アーケーダー　○○欲しいよ」係り
まで、欲しいものを明記して応募してください。

筐体が当たるキャンペーン！
11月15日～12月15日の間にアップルで購入、そして「アーケーダーで見ました」という合い言葉を言ってくれた方のなかから、抽選で1名にネオジオ筐体をプレゼントします。合言葉を忘れずに！

〈問い合わせ先〉
ママトップ
054-248-4601（増田、平口）

# 東京ガリバー通信

**第32回**

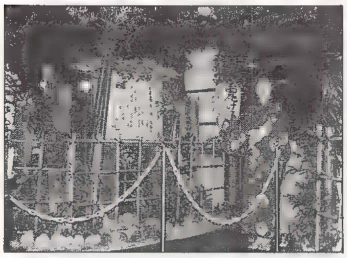
ご飯がおいしいウキウキな秋がやってきたね。内神田のデ●ーズにも新メニューで栗ゴハンがはいったよ！栗が少なめの栗ゴハンだけどおいしい秋の味覚だよネ！今回のガリバー通信もイラストGPやらなんやらで盛りだくさん！もう春夏秋冬ガリバーからは目が離せないよ～。

## 夢みんなぞ!!マジで！ドクターGからの招待状ゴーストキャッスル


うわ～人形だとは思えない迫力だ～！

だからほんとに怖かったんですよ～行った日の夜、布団の中で思い出しちゃって眠れなかったんですよ、と証言しているのはゲーメスト編集部のK美さん。彼女が行ったというのは7月に東京ガリバーの6Fにオープンしたばかりの「ドクターGからの招待状ゴーストキャッスル」。西洋風の怪奇館だ。

歩いてまわる5Fのお化け屋敷タイプとは違い西洋風古城をイメージした中を4人乗りのゴースターで進むかたちになっているので怖ガリ～タの君にも大丈夫のはずだね！


こちらは純日本風お化け屋敷。セットでお得だね。

6Fへのエスカレーターを上がると青白い顔をした不気味な衛兵が待ちかまえている。古城内へと進むゴースターのプラットホームには案内人のメイド、ゴースターに乗り込むと、城の扉が重々しく開き…キャー!!…と内容のほうは実際に行って怖がってくれ。本当に怖いゴーストだらけなんだから一見の価値はアリアリなのだ！カップルで行ける甲斐性のある君はぜひとも熱々になってくれ！友達同士で行って変な友情をあたためてくれても構わないぞ！5Fのお化け屋敷とのセット券もあるのでお得だね！


とびだすミイラ男！リアルな汚れがたまらんね。

お化け屋敷だけじゃ満足できない～っというスプラッタな人には5Fにある「3次元怪奇シアター」で気を高めてからゴーだ！10月21、22、28、29日にはハロウィンスペシャルとして当たりくじ付きのお菓子をプレゼント！え？当たったら何があるのかって？それは来てからのお楽しみ！秋の夜長をじっくり楽しんでね。

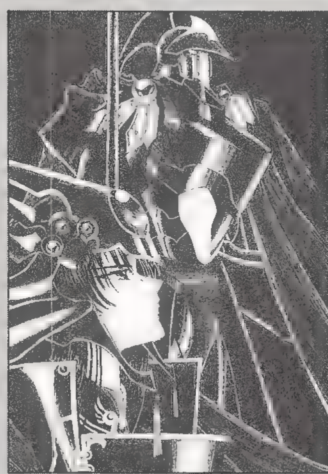

宮殿のメイドさんがまってま～す♡

ゴーストキャッスル利用料金
大人……………800円
小人……………700円
5・6Fセット券
大人……………1300円
小人……………1000円
3次元怪奇シアター利用料金
一回2人分………600円
営業時間
平日　13：00～21：00
土・日・祝日11：00～21：00

## 第6回イラストグランプリ！

イラストグランプリには今回も力のはいった作品が入選してるよん。これはみんなに見てもらわねばってなことで載っけちゃうぞー


CLAMPを崇拝する会　副会長岡田さんグランプリ賞


CLAMPを崇拝する会　会長崎野さんベストオブフリーダム賞



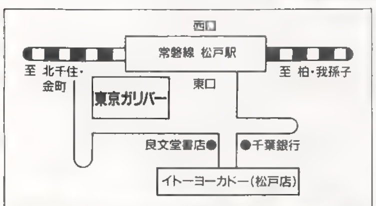
K・Aさん　オリジナル賞

## 一番星を目指せ！東京ガリバースター大募集

只今、東京ガリバーではスターを募集しているぞ。格闘ビデオゲームは大得意！な君、キャラクターイラストならおまかせよ！な君、クレーンゲームは百発百中！な君。そのほかまとめて自信満々やる気満々な君らを大募集だーい。明日の一番星を目指してスタッフクルーに名乗りを上げてほしい。報酬などは応相談とのこと、どんなスターが誕生するのか楽しみでウキウキだー

## やっぱりこれなんだな！異種格闘技戦で燃えたろう？

10月後半には年に1度の格闘ゲーム異種格闘技戦が行われるぞ。ゲームはVF2、KOF'95、ストZERO、鉄拳2の新作人気ゲームの4種類なのだ。エントリーはまだ大丈夫とのことだが急いでくれ！




〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

# アイランド

これスナワチ秋タケナワ。場所によっては体育祭や文化祭の時期ですね。東京近辺の女子高生徒は、アイランドあてに招待状を出してみると吉!?

ゲームのほうもナムコのウルジ(通称ソウルエッジ)、セガの番長格闘ファイティングバイパーズなど、期待作が目白押し。待ちきれねーっス。

(俺は神田のサルガッソー!!　㊣)

## 今月の一発

## 分割増刊のありようを考察する

☆発売前からプレイ意欲を沸き起こすゲームが次々と出ている中で、精力的に増刊を出しているゲーメストには本当に頭が下がる思いだが、その半面「これでよいのか？」と思うこともある。

過去、「真・侍魂」「バーチャファイター2」、最近では「鉄拳2」「KOF'95」で複数の増刊を出して（出す予定で）いるが、果たして本当に分けて出した意味があった（ある）のだろうか？

最初に出したほうは、キャラ紹介や技の紹介、システムの説明がほとんどで、CPU戦や対戦の攻略はほんのさわり程度しか掲載されていない。

それを2冊目のほうで補っているのだが、それならば発売が遅れても2冊分の内容を一冊にまとめて出しても結局は同じなのではないだろうか。

確かに人気ゲームなのだから、一刻も早く増刊を出したいというのは分かる。しかし、その結果が中途半端な内容のものでは逆効果でしかない。

価格が通常の増刊より低いというのも、結局2冊購入しないと完全ではないことを考えると言い訳にしか感じられない。正直に言わせてもらえれば「2冊買わざるを得ない状況にして、利益を増やす」という魂胆に見えてしまう。

我々が求めているのは「実用性の高い、参考になる情報」なのであって、増刊とはそういった点でほぼ完璧であってほしい。ゲーメスト本誌の記事よりも薄い内容のものなど買いたくはないのだ。

ページ埋めの意図が見え見えの記事などを見ると、何とも納得がいかない思いに駆られる。

ゲーメストと同じようにアーケードゲームを専門とした雑誌がいくつか出版され、情報の速報性が以前よりも重要になってきているが、だからといってこのままでいいのだろうか。

必ずしも早く出せばいいものではないということを、編集部の方々には今一度考えていただきたい。

（鳥取県　みそカツ定食君Ⓐ）

★最近の増刊の傾向として、2分冊ものの増加がありますが、いくつか理由があります。

まず、本誌のページ数の問題。

現在、ゲームのタイトル数が増加し、キャラクターの数も並々ならぬものがあります。1号でなるべく多くのページを確保していきたいのですが、物理的な問題があります。ページ数を増やしたとしても、本体価格に反映させないわけにはいきません。

その場合、記事を独立させ多くの情報を掲載した増刊を作り出すことで、ゲームファンが満足できるものになってくれれば、と考えています。

また、もう1つの問題が、ゲーム難度やシステムの難解さにあります。

技術の進歩にともない、ゲームで表現できることや、キャラクターが行う動作が飛躍的に多くなりました。同時に、ある面でシステムが難解になってきている部分があります。

また、格闘ゲームの進化とプレイヤーの進歩による難易度の上昇もあるでしょう。

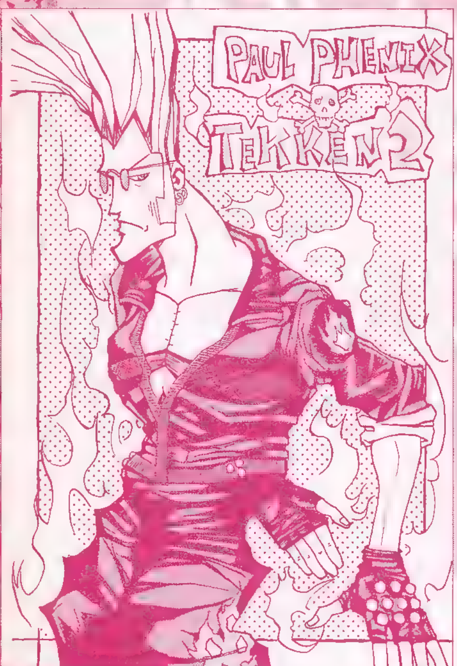
そのような中、今でも新しく格闘ゲームをやり始める人もいます。コマンド技が何のことか分からない人もいますし、コンピュータ戦の1人目すら越せない人も多くいます。

ただしゲーメストでは、常に基礎編ばかりを掲載しているわけにはいきません。基礎をやったとしても、その次は応用させなくてはならないし、さらに活用する方法も伝えていかなくてはならないのです。

そうしたことが「初心者がついてこれない」状況を生んでしまいました。掲載内容をより吟味しつつ、初心者向けの切り口を多く設けたものが必要と考えているのです。

多くの人に役立つものであることを願って2分冊の基礎編という形態をとっています。

多くのゲームファンに楽しんでもらいたいという願いの現れと、御理解いただきたいと思います。（編集部）




（北海道　スやまゆう君①）
☆燃え燃えのバキバキだ！
崩拳太郎と人は呼ぶ。

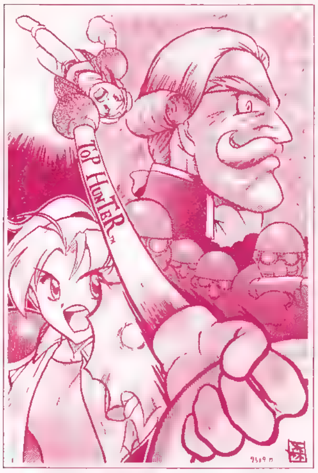
# がぶりよりゲーマー人生



先日、八神庵のイラストを描きながら「チャン・コーハンて、カワイイよねー」とか言ってるクラスメイトの女の子を発見(本当)。
お友達になりたい…。
（東京都　闇の放送委員会君⑧）

## ここはダイレクトコミュニティスペース

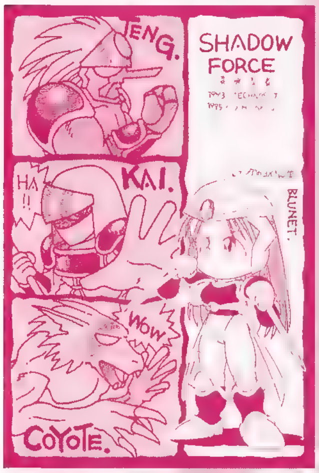
☆突然だが、私の行く地元のゲーセンには、コミュニケーションノートなるものが存在しない。
「何やさみしいとこやなぁ」と思われるかもしれないが、そうではない。必要ないのだ。
そこのゲーセンに入った人は、お互いによく喋るからね。たとえ男であれ女であれ、ウチのおとうちゃんとであろうともだ。
「ノートを使って」という間接的なものではなく、直接「このゲームはココが良い、注意して見てみ」とか「そのコマンドはもっと素早く入れるといいですよ」なんて言ってしまうのだ。
一歩そのゲーセンに足を踏み入れると、なぜか見ず知らずの人ともしっかり意志疎通ができてたりして…。
こういう雰囲気は最近の大阪でも珍しくなってきていると思うので、ちっちゃいゲーセンですけど大切にしていきたいと思った秋の日でした。
おしまい。
（大阪府　おとうちゃん声でかい君Ⓒ）
★あー、いいなあこーゆーの。人によりけりだと思うけど、ゲーセンではもっとゲーマー同士の直接的なコミュニケーションがとれたらなー、なんて思わない？私は思うぜ。



↑（東京都　森君②）
☆今やMVSでも発見は難しいトプハン。100メガアクションはもう出ないの？

## 一人プレイーN対戦台

☆午前10時。開店と共にゲーセンへ。もちろん客はまだ私一人だ。今日の目的はザ・キングオブファイターズ'95。頼むから誰も乱入しないでくれと祈りつつプレイを始める。
5分経過。別の客が来た。こっちを見てる…やべ…こっちへ来る！…いやだ、乱入しないでくれ！…私は一人でやりたいんだよお…やめて…やめてくれぇぇぇ！
「チャリーン」＊クレジット
…結局、今日も怒チームのエンディング見られませんでした。
そんなわけで、私は乱入台が嫌で仕方ありません。私は格闘ゲームは好きですが、対戦するのはあまり好きではありません。
対戦台での、いきなり有無を言わさずケンカを売られるような感じや、あと少しでゲームをクリアできるというところで乱入され、ボコボコにされたあとのあの空しさ。何もかもが嫌でなりません。
せっかく新しく入ったゲームをプレイしようとしたのに、1人用の台がないために乱入台でプレイし、技の出し方もわからないうちに乱入されて…なんてのは当たり前。
このごろじゃ目当てのゲームをやるために、わざわざ遠くのゲーセンに足を運ぶ、いや運ばざるを得なくなっています。目当てのゲームがそこになくて、遠くのゲーセンに足を運ぶというのならまだ分かりますが、そこにありながら指をくわえて遠くのゲーセンまで足を運ばなければならないなんて…はっきりいってバカバカしいです。
そんなわけで、メーカーさんのほうで、なんかいい方法（ファイナルロマンス2のシステムなんかいいね）考えてくれないでしょうか。
ゲーセンのほうでも最低1台、一人用の台を確保してくれると嬉しいです。手前勝手な意見ですが、どうか考えてやってください。
（秋田県　D君⑪）
★うーむ、対戦台ってのは基本的に人対人の対戦がメインだからなあ。対戦台に座りながら対戦を断るのも気がひけるしねー。
が、やはり一人で練習したいときや、調べごとをしたいときなんかは、対戦台では非常に落ち着かない。やはりここはひとつ、新作ゲームなんかの場合は一人用の台なぞを同時に設置してくれるほうがよいと思うんだけど、どうだろうか。
そこでモノは相談だが、読者の皆は一人用専用台の必要性や、発売されたばかりのゲームの練習法について、どう思ってるか、そこらへんに意見があったら聞かせてください。



↑（愛知県　迫睦君③）
☆実はキャラ組み合わせ別EDがあったのね。知らなかったぜー!!!!!!!!!!



↑（徳島県　けものさん④）
☆ゲームの内容だけしっかりしてりゃいーや、ってのも一寸悲しい。キャラにストーリーをつけるぐらいだったら、せめてチコッとだけでもいーからEDみたいなの欲しいよね。

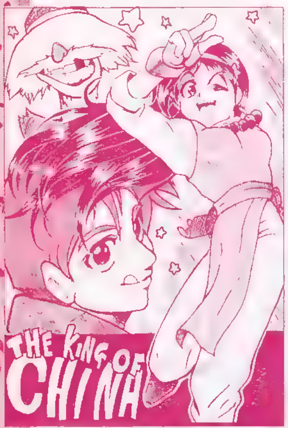


↑（埼玉県　潮原浪さん㊫⑤）
☆適度な難易度と世界観が大変良好だーっ。スチパン（略語）大冒険モノは心約るぜい。

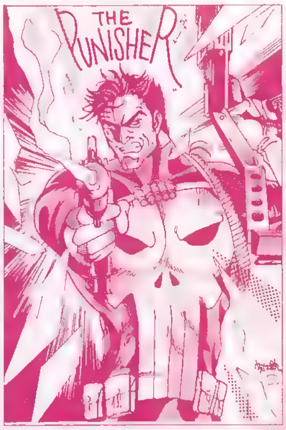
## 画面の中のアスファルトはいつまでも熱くて！

☆僕がゲーセンに行くようになったのは今から2年前、高校2年のときだ。
それまではゲーセンは不良のたまり場と信じていて、自分から行くことはなかった。かといって家に帰ってもコ

ンシューマーがあるわけじゃない。つまり、僕は高校2年まではゲームというものに無縁だった。
初めてプレイしたゲームは「アウトラン」。BGMが好きで、人の少ない時間帯に、すぐゲームオーバーになるのを承知でやっていた。
やがて、ほかのゲームにも少しずつ手を付けるようにはなったが、どれをやってもなかなか上達しなかったので、「動態視力も反射神経も悪い僕にはゲームというものは向いてないのではないか」と感じるようになった。
しかし、そんな僕を夢中にさせたゲームがあった。それは「リッジレーサー」である。
始めたときは「このゲームもだめかな」と思っていたが、このゲームは違った。やればやるほど上達し、初めは初級を完走することもできなかったのが、ドリフトの感覚を知ってからは、あっという間に1位になっていた。
中級になるころには「リッジレーサー2」に移行したが、感覚が違うためにいつも2位だった。でもしばらく練習すると、余裕で1位になれるようになった。
そして上級。さすがに壁は厚い。いくら練習しても、ゴール手前の直線でタイムアップする日々が続いた。
上級だけの拡張されたコースがキツかった。連続するカーブを曲がりきれずに衝突、カーブを安全に曲がろうとすればするほどスピードを落とさなければならない。
「やはり僕には無理なのかな」とも思い始めた。レイブレーサーが出るまでには1位、いや、完走だけはしたい。僕は焦った。
そして、雑誌にレイブレーサーの記事が出始めたころ、ついに2位ではあるが完走することができた。残り時間1秒弱のきわどいゴールだった。反射神経ゼロの自分が上級で完走できるとは思ってもいなかった。ここまでくるのに1年半かかった。完走しても、しばらく席を立てなかった。
そのゲーセンにはまだリッジレーサー2がある。「レイブと入れ替わるまでに上級1位を…」と考える今日このごろ。
（長野県　小松信也君Ⓔ）
★私もリジの上級にはしこたま苦労した記憶があるなぁ。ゴール直前でのタイムアップを「心から悔しい!」と思えるヤツほど、レースゲームの上達は早い。これからも頑張って、いろんな世界を走ってみてねん。



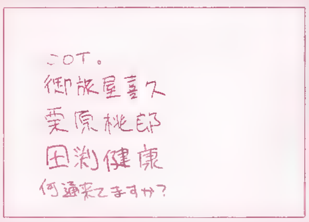
↑（埼玉県　斎藤学君⑧）
☆町じゃ対戦エディットを使わない人はすくないな。抱き合わせのジジイが悲しい…。



↑（兵庫県　伊倉すし子さん⑦）
☆やはりマーヒー（しつこい）に望むことは皆同じだったか…。


↑（大阪府　パニックアタック氏⑥）
☆一瞬何のゲームか分からなかったぐはーう。
ゼウスがヨイ感じ。

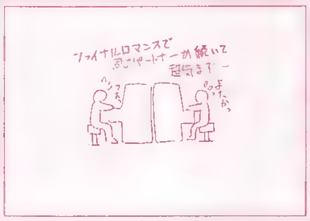

↑チビっ子はマネすんなよ。⑨

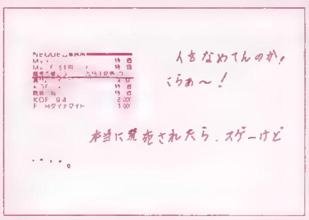


↑これ一通だけ。⑩

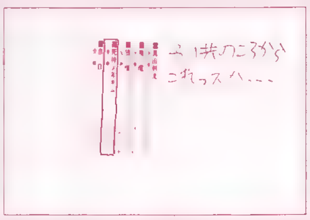


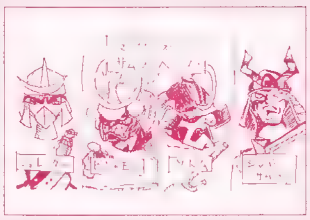
↑倍率高い上に望み薄。⑪

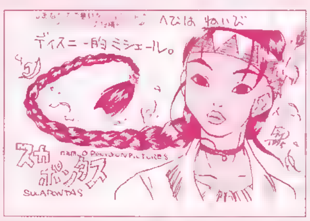

↑うげ。⑫



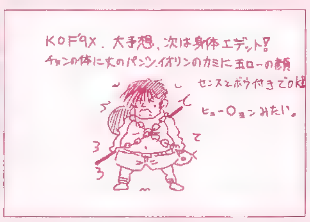
↑冒険してるぜ宇宙堂。⑬

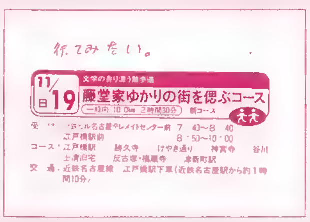

↑白土先生の名作。死神ねェ。⑭


↑他社が一名混じっとるぞ。⑮



↑強引だっつー。⑯


↑これはこれで盛り上がりそーだ。⑰



↑偲ぶコースか…⑱

# レッツダンシン! つっこみ三昧

☞うちは父がネコ嫌いのため、犬の肉球しか触れない。とても堅くて、とても悲しい。
（東京都　以衣寸・KIRISHUTO君Ⓕ）
↑子犬を入手して、そやつので代用するってのはどーか。

☞ニャンコの肉球は汗をかくところって知ってましたか。足にビニール袋かぶせたら汗かいてました。こりゃオドロキ。
（千葉県　ムエマンR2君Ⓖ）
↑こりゃオドロキ、じゃねーっつーの。ニャンコを虐待しちゃイカンよ。あー何か肉球関係ばっかだ。いいけど。

☞田渕さんも爆売れしそうといっておられたモータルグッズを読サビで作ってくれませんでしょうか。
ライデンタオルとか。
（群馬県　しもべ君Ⓗ）
↑じゃ今から読サビのしもでん上級特尉に相談してくるよ。
期待しないで待っててくれ。

# 燃えよ青春!!



## ハードボイルドスペシャル『シャーロック・むっちーの華麗な推理』

☆オレの名はシャーロック・むっちー。おかしな名か？俺は気に入っているがな。8月の中ごろ、俺は東京にやってきた。

駅に降り立った俺の前で、一人の男が立ち止まった。友のSが迎えにきてくれたのだ。

「久しぶりだなS。それで例の物は手に入れたか？」

「すまぬ、むっちー。プレステ版ときめきメモリアルは発売延期だ」

「何？というと初回特典、藤崎詩織マウスパッドを売ってくれるという話は…」

「延期だ」

むう。いや彼を責めるのはやめよう。彼の責任ではないのだから。

「…まあよい。それより(ゲ)屋にて豪鬼のTシャツを買いに行くからつきあえ」

「何をいっている。今日は定休日だ」

うぬう、俺は自分自身の不手際を呪殺した。このままでは滞在費が足らぬ。

「友Sよ。ときめきの償いをさせてやる。貴様の家に泊めろ」

「よかろう。ただし条件がある。KOF'95で俺を負かしてみろ」

こいつはなかなかの策士、だなと思った。星の降る街と腰を振るマッチは似ているなとも思った。

「ゲーセン代をおごらせるつもりか」

俺は言った。

「無論」

奴は答えた。

ゲーセン。そこには人の喜怒哀楽がある。人は希望を胸にゲーセンに行き、ほんの少しの財と引き換えに、抱えきれぬ夢を持ち帰る。もちろん多大な財で極度の不快感を買って行く者もいる。

そのゲーセンでまた一つの物語が生まれる。

まず、友Sがチームエディットをする。タクマ・舞・庵と選んでいく。

「しりとりチームだ」

深い。だが俺はこの時点でこのチームの重大な欠点を見抜いていた。

「フルネームにすれば、しりとりでなくなる」

俺の一言は氷のナイフとなってSの心をえぐった。

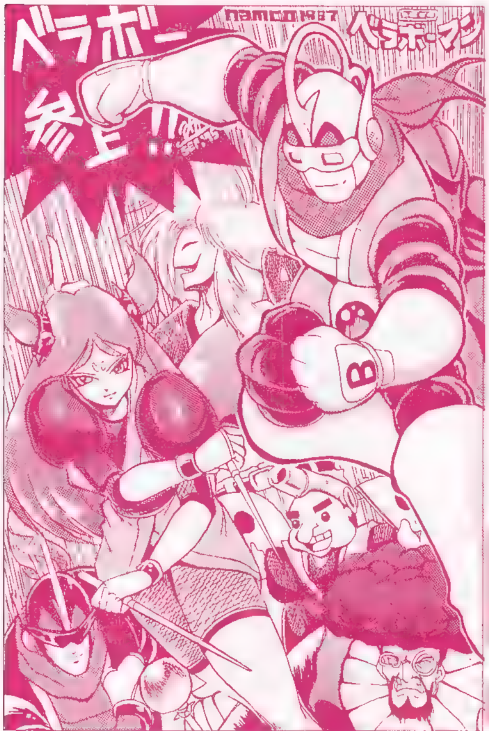
「私の負けだ」

俺はポケットからシガレットチョコを取り出し、Sにこう言った。

「勝負に勝つために必要なことはひとつだけだよ。それはクールであり続けることさ。もっとも、その一つが難しいのだがね」

（熊本県　むっちー・ふぇてしづむ君Ⓙ）

★仮想かたゆでな奴。でも最後のセリフは無駄なまでにカッチョよいな。




↑（大阪府　みのや君⑲）
☆ナムコのキャラクターアクション、今ではすっかり影を潜めちまいましたねー。ナムコセミクラシックコレクションで復活希望。

**「バミューダトライアングル」と「ジェミニウィング」による、胸キュンカップリング大攻略ビデオ希望。**

（大阪のノートゥングくん①）

## 人に優しいゲーセン退却法

☆みなさんはどういうきっかけからゲーセンを出て家に帰るのでしょう？お金が尽きたとき？

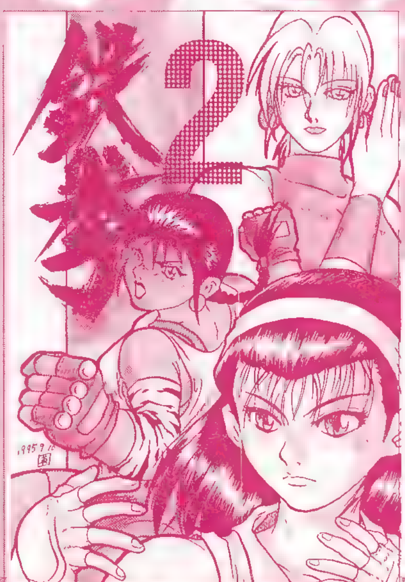
僕は楽しくゲーセンを去ることができません。すでにクリアしたゲームはもう一回クリアしても、そんなに「ゲームをしたなぁ」という気になれないし（渕そーゆーときにはハイスコアを狙うべし）、新しいゲームは一日プレイした所でクリアできないし…。

何か快いゲーセンの去り方はないもんでしょうか。…あ、でもこれじゃゲーセンのインカム減っちゃうか。

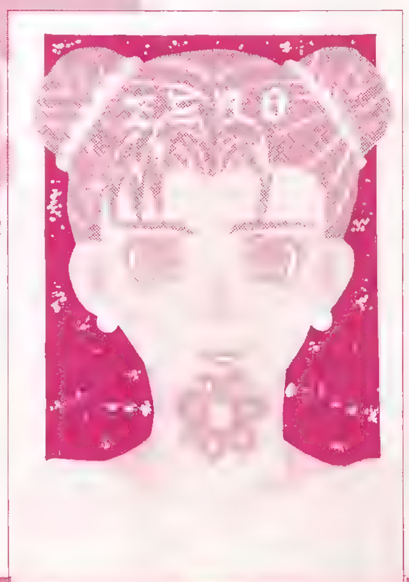
（東京都　ぽいぽい君Ⓚ）

★たいていの人は「予算が！」「時間が！」なる理由でゲーセンを去るであろうが、ゲーセンを去る場合には、満たされていないほうがいいかもしれないぞ。

ほれ、「次は見てやがれ！」的な意気込みを持って、次回のプレイに臨めるかもしれないではないか。…そーか？




↑（宮城県　鈴木英明君㉒）
☆2になっていきなし投稿量が増えた鉄拳。次の大会では好試合が期待できるぜ。



↑（沖縄県　八神咲夜さん㉑）
☆花だけは、彼女の透き通る心を知っていた。

# こちらこだわり派



## ゲームセンターでの心得！

☆最近、ゲームセンターにおいて、一部のゲーマーについて目に余るものがあります。
そのことというのは、ゲーマーというよりも、その人自身の道徳心が問われるような行為であります。
例えば、対戦ゲームにおいて、プレイするときは絶えず脅しをかけてはプレイをし、自分が優位にならなければ気がすまないという人です。
知り合い同士なら、気を静めてはいますが、そのほかの人に対してはすぐ手を出していきます。
また、ゲームをしなくても、店内においてはほかの客に対して、絶えず喧嘩口調で人につっかかっていくような感じなので、先日もトラブルを起こしていました（そのときも店員さんたちが対応していて、本当見ていてかわいそうでした。
このような人というのは、店や店員、そしてほかのお客に対して、ましてや自分自身の知り合いにまでも迷惑をかけているということを、当の本人は気づいているのだろうか。
ゲームセンターという一つの空間で同じときを過ごすというのなら、それなりのルールというものがあるのではないか。それが一部の人によって有意義なひとときが破られることになるのが、私はとても悲しく思われます。
このようなことはゲームでのルール以前に、人としての人間性が問われてくることではないだろうか。

（愛知県　ライカンスロープ君Ⓜ）

★先月も触れましたが、対戦台をはじめとするトラブルは、そうとうに根が深い問題が生じているようです。
本当に人間として基本的な、マナーから、ゲームのプレイスタイルの相違によって発生するトラブルなど…。
せっかく一般メディアにも広く認知されてきたゲームセンター、そして対戦台、せめて我々だけでもクリーンな心掛けのゲーセンライフを送りたいものだな。それにより周りの人間も触発できればなおよし。
できれば、今月のアイランドで告知してある募集項目に関して、君たち一人一人の意見を聞かせてほしい。




↑（千葉県　川辺敦子さん㉓）
☆今ギャルアイ4を作ったら誰が一位になるかな？興味深いところ。

「見さらせ漢気」御中
出雲出身だから八雲を使う。
オレは筋金入りのナショナリスト
‼…下心？ないってば…てばァ。
（長野県　郡雲君Ⓛ）

## 募集してます！

最近、とみにクローズアップされてきた、対戦台がらみのトラブル。折角あまたのメーカーさんが最先端技術と創造力を駆使して、楽しめるゲームを次々に出してくれているというのに、ゲーマー側がそれを無下にするようなトラブルなどを起こしてしまうとは全くもって嘆かわしい限り。
で、ここはひとつ我々一丸となって、対戦台の未来を考えていこうではないか。
もはや「被害妄想で騒ぎ立て過ぎだよ」では済まされない。一人一人がしっかりと考えていかねばならない時期にきているのだ。
急には変わらないかもしれないが、何もしなければ全く状況は改善されないのも事実。少しずつでもいいから、みんなの力を貸して頂きたい。
そもそも対戦台とは、より一層ゲームを楽しむために設けられた場所のはず。誰もが安心して座れる対戦台を模索していきましょう。
160Pのハガキを使って、意見を送ってくれると嬉しいぞ。もちろん封書での投稿もOK。

**①「ハメ」とは何か!?**
これは、とりあえず「ハメが是か非か」を語るのではなく、みんなの考えるところの「こんなプレイはハメだー」「こういう技をハメと言うのだー」なる、みんなの思うところの「ハメ論」を聞かせてほしい。
その際には「この技がハメだと言うのにはこんな理由がある」としっかりと明記してください。
勿論、「こんなプレイをしていたら『ハメだ』と言われた」とか、「なぜか知らないが、地元のゲーセンではこの技が『ハメ』だと言われる」「これはハメじゃねーってば」など、君の納得のいかない「ハメ論」などもあったら聞かせてほしい！

**②「こんなプレイスタイルは個人的に嫌だ！」**
君が町中で出会ったことのある、「嫌だなー」と思ったプレイスタイルを聞かせてほしい。
ここで注意してほしいのは、一方的に相手をののしるだけでなく、どのような点がどのように嫌だったかを明記して、そのプレイスタイルについて自分がどう思ったかを書いてほしい。
また、プレイスタイルの善し悪しにかかわらず「このようなプレイスタイルはトラブルを招きそうだ」と思うところがあったら、理由などを記してアイランドあてに送ってくれ。

**③「対戦台にてトラブル遭遇経験者募集」**
対戦台でプレイをしていてトラブルに巻き込まれたことのある人の体験談を募集。
その際には、トラブルが起きた原因と思われる節や、「このようなプレイをしていたらトラブルが起こった」というような状況説明もよろしく。
また、それについて自分が行った対処法などもあったら教えて頂きたい。でも「暴力には暴力で解決するべし」というのは対処法規格外です。

**④店舗別トラブル解決法。**
君の行きつけのゲーセンでトラブルが起こった場合、どういう処置がとられるだろうか？店ごとに決められたトラブル対策法があるのなら、それを教えてほしい。
君の地元にあるゲーセンの対策法でもいいし、できればオペレーターの方の意見でも結構です。




↑（新潟県　鈴鹿いずもさん㉔）
☆半年に一度は必ずアイランドに登場するアリスイラスト。なぜー？

# ハッスル！超芸魂




→（神奈川県　佐藤浩範君㉕）




→（北海道　イタリア娘君㉖）
ゴッキーちっくでよろしく哀愁。




→（長野県　Y・Sの辰君㉗）
☆がー今回の投げマシーンはヒンカに強い。お、なぜかバーディネタ多いな。




・（埼玉県　ダルシーナ・カトー5世さん㉘）
・忘れてくれ。




・（愛知県　有万等打卦君㉙）
☆空を…自由に…。



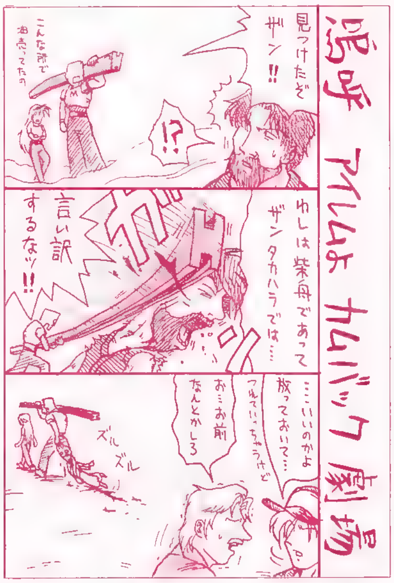

→（京都府　村田真吾君㉚）
☆いつもながらのクレイジーさが心地よい。もはや超芸魂には欠かせない人だ。



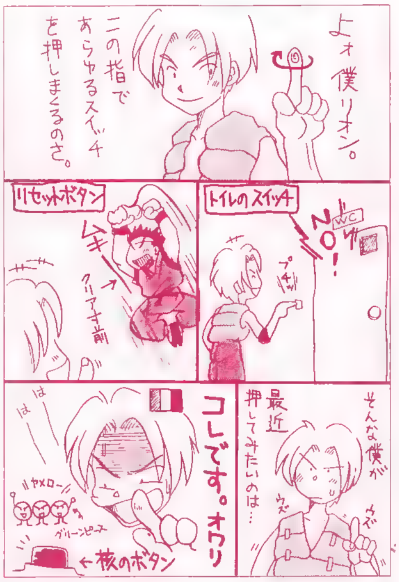

→（香川県　佐伯玄瑞さん㉛）
☆メストじゃなぜか当て身投げ・当て身と表記しとる。謎だ。どーでもいい？




→（神奈川県　Mr・Mt君㉜）
☆博士、タイムパトロールには注意だ。




→（長野県　バタンブラウン君㉝）
☆確かに他人とは思えん。




→（大阪府　霜月めたるさん㉞）
☆押しちゃイヤーン。




→（愛知県　暁夏子さん㉟）
地球には優しくな。アイランドからのお願いだ。

## 学園ホラー読み物「トイレのハガ子さん」

☆校庭の一つ目巨人像が目を覚まし、理科室のセンチピートもくねり出すカプコン学園の夜。

88年エリパチ組前にある女子トイレの奥から3番目、そのドアの前でボンバーを使うと、女の子の霊が出るというパンチの効いた迷信があった。

ミスティックな今夜、龍の刻印の一部をその霊が所有しているとの情報を得た鉄仮面がカプコン学園に潜入していた。

彼はドアの近くにナコルル人形を置き、そいつに向かってボンバー技を敢行した。

「御免!ギュルルーぐおおギュルルー」

ナコを胸に抱き夜の学校で一人壁や床にきりもみアタック。自分のピエロっぷりにむなしさを感じ、心を擦り減らす鉄仮面であった。ついでに体力も減るし。

そのとき!迷信は現実になった!

「いらっしゃいませ」

ドアの向こうから女の声が聞こえる。声から察するにロストワールドのシルフィーの霊であろう。スーパーボンバー火の玉2つでドアを破る鉄仮面。

だが、中に潜んでいたのはマイク・ハガーであった!!うりゃー!

「なっなにっ!だってシルフィーの声が!」

「ワシはハーバード大学の声優タレント科を卒業しとるからな。声マネぐらい一億光年早いわっ!まーそういうわけだハッハッハッ」

市長はフレンドリーに鉄仮面の肩を叩く。口にこそ出さなかったが鉄仮面は自分の体躯ナイトスラッシャーズのザコの如く埋まるのを感じた。

「ハッハッ（まだ笑っている）鉄仮面君、君の悩みをプリーズヘルプミーしてあげよー」

市長がたばになってやってくるのは全然ありがとーではない。とりあえず平凡な質問をぶつけることにした。

「あのー市長、なんでストゼロ欠席だったのですか?」

「出られなかったんじゃワレー!!」

次の瞬間、市長と鉄仮面が消えた。どこ?上だ!市長が鉄仮面を引っこ抜き空中でパイルに固め光の早さで1階の保健室まで急降下していった。

そこには看護婦がいた。ボロボロの鉄仮面に一条の光明が差したかに見えた。

「おたすけナースの保健室ー。ライフ回復の小チャンス!さあルーレットスタート!ストップ!はい案の定3択当たり。おめでとー、またきてねー」

「ま…待て…刻印を…ハウッ!」

しつこく食い下がる鉄仮面の金的をナースは蹴り上げていた。

コクイーン（コキーン）と。

（東京都　福田雄一郎君Ⓝ）

★なんかそこかしこにノルタルジックな空気が漂ってるのは気のせいか。

トンチキさの中にも鉄仮面withアドベンチャーってな感じでいとあはれなり。

## お手軽クリテカル秋のスペシャル

VIPER・PHASE1のこと。

最初の印象はカタくて地味なゲームであると思いました。サブウェポンも弾数制限があったり、ボンバーもちょっと遅いので使えない感じだし、なんだよコレもーいやん。

とかいって、現在6面でガンばっている。なぜか、それはそれは4面の後半の球体「ギャラガのような動きをする銀玉」略して「ギャラ玉」。ここの場面がとても気持ちよかったので、ここで踏ん張りたくてこのゲームしています。

実際のトコロ、ここの10000点ラッシュも大事なので燃えます。

間もなくニューバージョンが出るそうですが、連射付きなのでさぞかしやる人も増えるでしょう。あたくしは男の手動連射。けっこうきついのですが、シューティングじじい（ちょっとだけ）の喜びを感じたりしてます。

スコア（9／10現在）で203万。さりげなく問題外。でもクリアだけはする…予定。

（高知県　鼻毛魔神君Ⓞ）

★ニューバージョンになったとたんに、爆ハデパワーシューへと変貌を遂げたイキでオツなゲームフェイズワン。

でも1面でザコ1匹逃した瞬間にヤル気ナシ男になる所はそのままだ。うにゅ。

マーヴルスーパーヒーローズ、楽しみです。

隠しキャラにパニッシャーがいると見た!（渕希望）んで、ピストルバキバキに撃ちまくるの…って格ゲーにならないか。

そして隠しボスにグリーンランタン!（誰も知らねえってそんな奴）第一これってマーヴルだったかどうか定かでないし…。でもパニッシャーは使ってみたいなぁ。

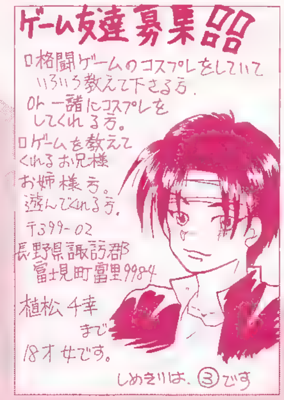
ところでマーヴルだったんですねくてマーヴルじゃなえ。30歳も近くなって、また一つ勉強になったっス!

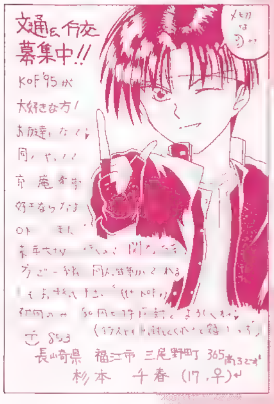
（秋田県　大野政俊君Ⓟ）

★キャプテンアメリカVSパニッシャー…嗚呼なんてえ甘美な夢の対決かしら素敵過ぎてうっとりイヤンイヤン♡……ってなことになんねーかな。

そのうちやるやるとは思っていたが、ついにここにきてその大企画が超実現。今回は1ページまるまるイラスト特集だ。担当者も念願の、いつかやってみたかったページ構成なのだ。というわけで今回も元気よくいってみよ。









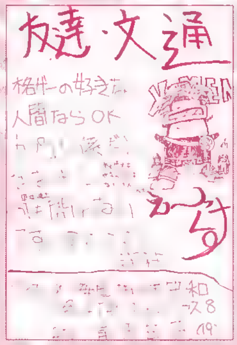







お便り募集

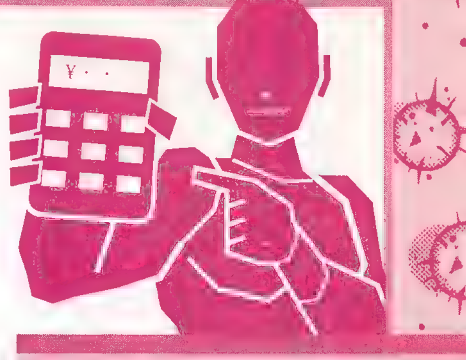






ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係



## ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③






ゲーメストEX12月号は
な・ん・と!!
特集4本立てだ!!

## 巻頭大特集!

SNK2大スクープ
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝




サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣



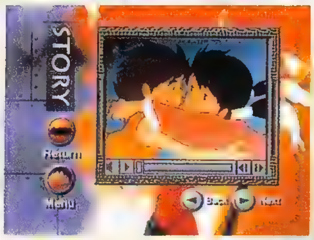
## 表紙連動特集!!

戦国サイバー
藤丸地獄変



## メーカー新作特集!!

バンダイビジュアル
お薦めの3本!!

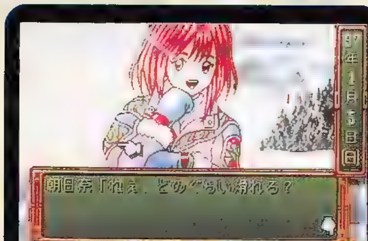






マクロス DIGITAL
MISSION VF-X
RETURN TO ZORK
未来少年コナン

## 攻略大特集!!



ときめきメモリアル
~forever with you~

ZERO DIVIDE





ワールドアドバンスド大戦略

ほか

定価550円(税込み)

10月21日発売!!

## アクションゲームの王道ここにあり!

# キャノン・ダンサー



**今回は、システム説明も含めてMAP付きで1面を攻略していくぞ!**

担当：伊勢　猫

痛快アクション活劇ゲーム「キャノン・ダンサー」がいよいよ発売となる訳だが、それに合わせて、今号から連続的に各面の攻略をやっていくことが決定！

アクションゲームが得意な人も苦手な人もひっくるめてめんどう見ていくぞ！そんじゃあ始めますか。




### 麒麟推参！

まずは、基本操作の説明をしておこう。基本的に操作は1レバー、2ボタンでボタンはそれぞれジャンプと攻撃に対応している。これをうまく組み合わせてプレイヤーキャラクターである「麒麟（以下キリン）」を操作していくことになる。レバーによって地上での左右移動はもちろんのこと下方向へと入力することでしゃがみ状態になる。この状態でジャンプボタンを押すことでスライディングを出すことができるぞ。

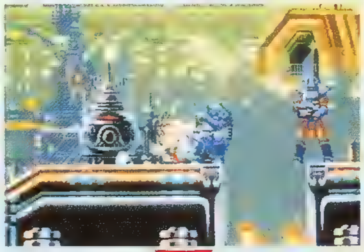
またこのスライディング中に敵と重なった時にジャンプボタンを押すことで、敵を投げられる。また投げる時にレバーを上方向か左右に入力することでその方向へと投げ飛ばすことが可能だ。

ジャンプ中にも同様に相手と重なった時にジャンプボタンを押すことで投げることができるぞ！

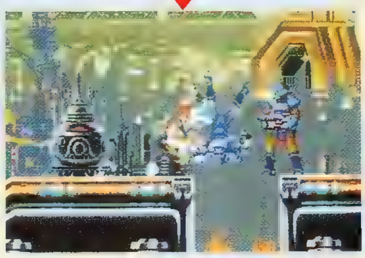
ジャンプ中はレバーを左右に入力することで空中姿勢制御ができるほかレバー入力を壁にもつかまれるぞ！



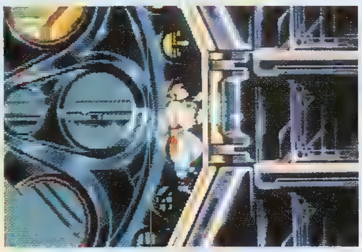
スライディング中に攻撃ボタンを押すことで、攻撃判定が発生。



スライディングを敵に重ねて…、



ジャンプボタンで投げる。



## 近きものは目にも見よ
# いまゲームセンターで一番の注目機種

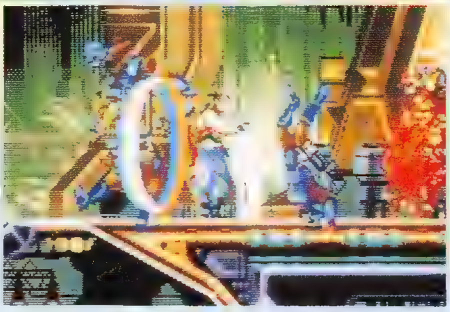
上方向に入れていると天井につかまることもできる。

攻撃は通常にボタンを連打するだけでも出るがそれはあくまでも基本的なもので、特定の入力をすることでより強力な攻撃を出すことができるようになっている。

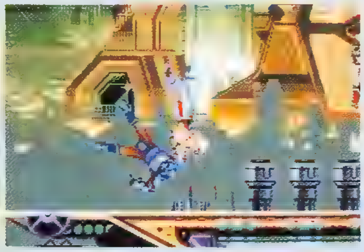
**●落ち穂拾い**

スライディングと合わせて説明したスライディング投げのこと。投げたキャラクターにダメージを与えるのはもちろんのこと、投げた敵に当たった敵にも大ダメージを与えることができるぞ！

投げポーズ中は無敵なのでガンガン使っていこう。



横入力時に出るキザミ舞いのモーション。



投げた敵にも攻撃判定あり。

**●鴨掛け**

これもすでに説明したジャンプ中に出せる空中投げの名称。狙うチャンスこそ少ないけれど、攻撃力は高いしその場に着地できるので、足場の少ないところでも使っていける。

**●キザミ舞い**

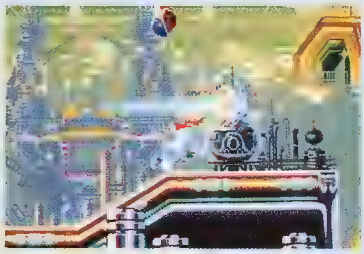
ここからは、インストには載っていない技。

攻撃ボタン連打では、基本的にその攻撃力が低いが、連打中にしゃがみ、移動などでキャラクターの攻撃力を段階的にUPさせることができる。

このキザミ舞い、ジャンプ中にも同様に対応しており、ジャンプ中に攻撃ボタンを繰り返して連打するごとに、キャラクターの攻撃力が上がっていってくれるので、ジャンプ中に空中投げを狙わない時には、攻撃ボタンを連打するクセを付けておこう！

耐久力の高いボス戦などで、非常に使える技。その場から動かずに（しゃがみ→立ちの繰り返し）攻撃力をUPできるので、多用していい技の一つ。これを使うのと、使わないのとでは雲泥の差あり。

またジャンプ中の連打に関しては、自動的にその威力が

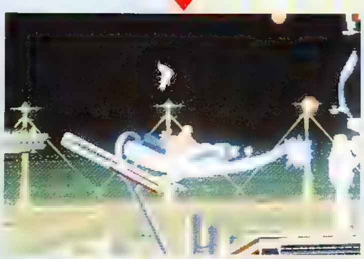


ボス戦で、非常に使える空中投げだ！

**●麒麟星祭り**



基本の立ちから…、上がっていくぞ。



しゃがみ斬り。以下繰り返し。

ジャンプ、攻撃ボタン同時押しで出すことができる無敵攻撃。しかし世の中そんなに甘くなく、体力を消費してしまう諸刃の技。

ボタンを長く押しっぱなしにすることで、技の威力を増すことが可能となっているほか、押すのを途中でやめることによって、その段階でキャンセルされる。

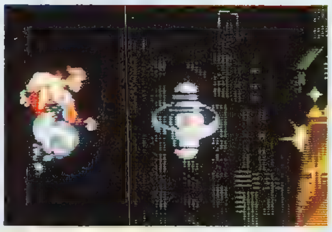
敵に囲まれた時などには非常に重宝な技だけれども半面、体力の消費を伴うので多用は禁物だぞ！



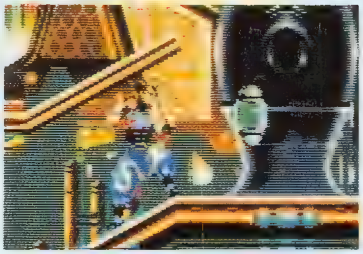
体力が少ないと出すことができないぞ！

## アイテム説明

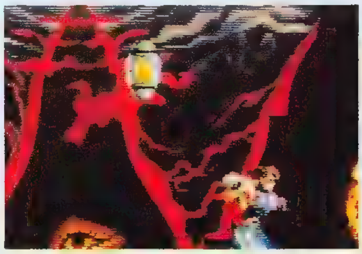
アクションゲームにはつきもののアイテム。キャノンダンサーにもほかのアクションゲームと同様にアイテムという物が存在する。
　アイテムは全部で2種類。そのすべてが体力を回復（ゲージを増やす時も含めて）するもので、攻撃力や防御力をUPさせるようなものはない。アイテムは専用のポッドに入って所定の場所に設置されていて、攻撃をして破壊することでアイテムが出現する。


このポッドの中にアイテムあり。

**●緑色のアイテム**
もっとも数多く設置されているアイテムで体力を少しだけ回復してくれる。



**●黄色のアイテム**
緑色のアイテムが体力を回復してくれるものなのに対して、体力ゲージそのものを増してくれるアイテム。



増えたゲージ分だけ、体力も同時に回復してくれるすぐれ者だ。ただしゲージ量MAXで取った時のみ、緑色のアイテムと同様に体力回復だけとなるぞ。
　どちらのアイテムも、プレイヤーキャラクターであるキリンの体力を基本的には回復してくれるありがたいものなので、取り忘れたりはしない様に注意すること。
　また、ミスをして残機を1つ失なった場合には、黄色のアイテムで増えた分のゲージが無効になり、初期の体力ゲージ量に戻されてしまう。ミスをした後には再び黄色のアイテムを中心に回収しないと苦しい闘いをしていくことになるので要注意！
　操作とアイテムについては理解してもらえただろうか？　特に攻撃系の操作はゲームを進めていく上では非常に重要なので、かならずマスターしておくこと。
　それでは操作もわかった所でゲームに入っていこう。

## 殺戮兵器 狄の戦士召喚

狄〈テキ〉の戦士。それは、忍者たちの源泉とされる仙術を継承し、おのれの肉体を兵器のレベルまで鍛え上げた者たちであり、その兵器ともいえる身を売ることが、彼ら狄の職能なのだ。中でもキリンは秘流の体術を継承した、トップクラスの男。
　そのキリンの今回の雇い主は、連邦法務省長官「ジャック・レイソン」。都市中央区画にあるスレイヴァー神殿の破壊が目的である。
　とまあストーリ的にはこんな感じで始まる1ステージ目。練習ステージ的な作りになっていて、山あり谷ありと、かなりの変化に富んだステージとなっている。このステージで、攻撃技の練習をしておかないと先のステージで苦しむことになってしまう。1ステージ目ということで時間設定もかなり甘いのであせらずにゆっくりと行くことをおすすめする。



こいつが、ジャック・レイソン。

## ステージ1 湾岸都市グラン

初めのステージということもあり、難しくはないけれど、知らないときつい所もあるが全体的に楽なステージとなっている。

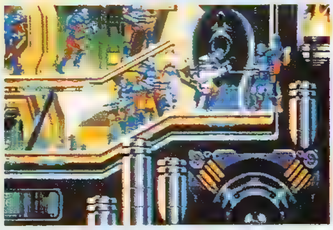


湾岸都市グランam 01：52。

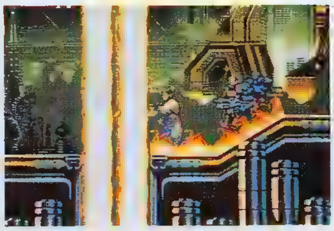
スタート地点には銃を持ったタイプのザコ兵士以外は出現しないので、こいつらを攻撃技の実験体にして、落ち穂拾いの練習をしておこう。



体当たりしてもザコ兵士に関してはダメージを受けないので思いきっていこう。


ザコ兵士には体当たりしてもOKだよ。

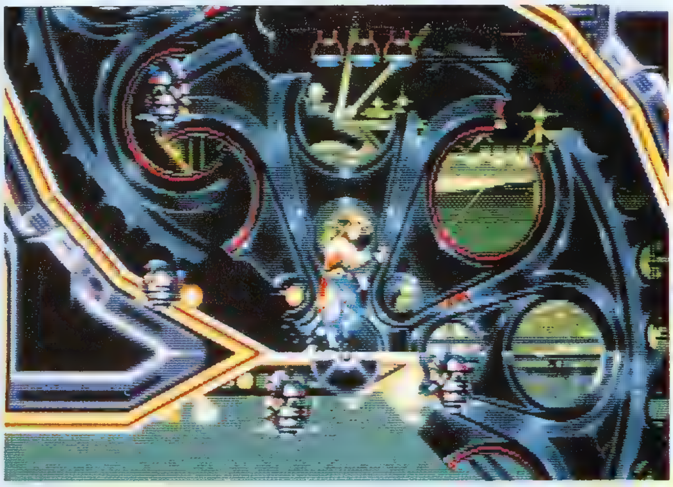
スタート地点直後にある段差（マップ上a）はキャラクターであるキリンが通過すると火柱を使ってしまい戻れなくする。いわばシャッターのような役割をしている。火柱にはダメージ判定があるので、さっさと先へ進もう。


下に落ちてもダメージあり。

しばらく進むと、aポイントと同様のものがあるが、これには先ほどとは違い、上に障害物が置いてある。しかし、耐久力はないので、とくには問題はないと思う。aからa'に行く途中に回復アイテム（緑）があるので、取り忘れたりはしないようにしよう。

Aの場所で登場する4機編隊のザコは弾を多量にばらまいてくるので早めに倒してしまうこと。

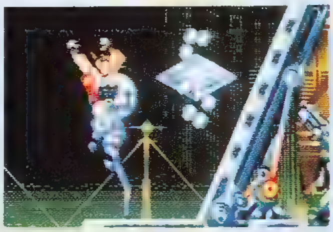
Aポイントを抜けると、a'に置いてあったのと同じ物があるが今度は攻撃をしてくる。とりあえず足を破壊すれば動かなくなるので足から先に狙っていくこと。


円軌道で動くので、自分は動かないほうがマル。


下の足を破壊すれば、動かなくなるぞ！

Bポイントから Cへと行く途中にあるクリスタルのようなものは、キリンを一定の方向へと飛ばす力を持っているもので、この後にも出てくる。とりあえずは、どういった物なのか、きちんとたしかめておいてくれ。

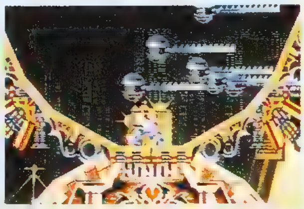
このクリスタルを使ってハイジャンプをすると回復アイテム（緑）を取れるぞ！


一定のベクトル方向へと自キャラを飛ばす。

Cポイントへと来ると両側から壁が迫ってきて、とじこめられてしまう。トゲ付き鉄球は、しゃがんでやり過ごせるので無理はしないこと。

中央部にある球体を破壊すれば、先へと進めるようになるぞ！先に進む前に回復アイテム（緑）を取って行こう。

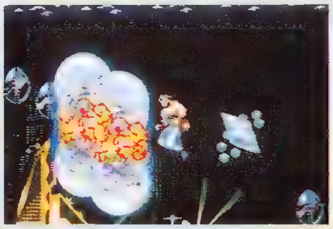
坂を下ると中ボスの登場だ。神像のような一見すると強そうなボスだけれども、スタート地点で垂直ジャンプを繰り返しながら、攻撃ボタンを連打していれば、楽勝で倒せるぞ！


しゃがんで、やりすごした後で、中央部を破壊しよう。


敵の攻撃を受ける前に倒せる。

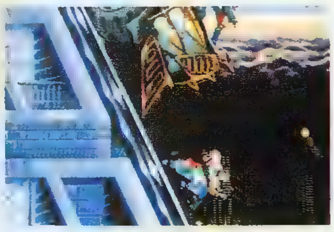
倒した後に落ちてくる車で脱出しないと、火あぶりになるので注意すること。

中ボスを倒した後には、途中にあったクリスタルが多量にある場所へと出る。クリスタルをうまく使って上へとあがっていこう。


誘爆機雷には注意すること。

クリスタル地帯をうまく抜けると行き止まりになってしまうが壁を破壊できるので、壊して先へと進もう。

Eポイントは1ステージの見せ場だ！後から来るトラックに追いつかれないように坂を一気に駆け抜けろ!!


どっかで見たことがある、あの1シーンが…。

先はガケだけど、ジャンプしなくても下へは落ちないので安心してくれ。

Fポイントは、床が段々と落ちていってしまう。下へと落下すると体力MAXでも1発でミスになってしまうので気をつけて…。

Fポイントをうまく抜けれたならばボスとの対決だ！敵の体力ゲージは多量にあるが、攻撃力が低いので、ゴリ押しでもOK！体力が少なくなってきたら、上のほうに2つ回復アイテムがあるので、取りに行こう。ボスを倒せば1ステージクリア！次ステージへと進める。


体力勝負してもOKだ！

1ステージ目は後半の床が落下する地点以外は、さほど問題なくクリアできると思う。回復アイテムも多数あるので、無理さえしなければ…。2ステージ以降は、また次回ということで。んじゃまた。


下に落ちたら、1発死に…。

# 一般車両がライバル！

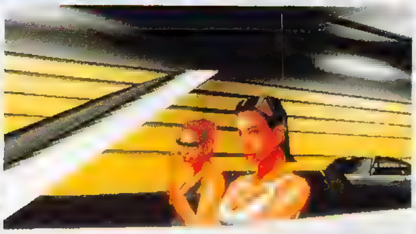
# ミッドナイトラン

**混み合ったハイウェイでとにかく速く走る！誰が一番や！**

担当：ずるずる



## きれいなグラフィックでプレイする！



プレイヤーがドライブする形の3DCGゲームは、今までコナミでは大型中の大型ースピードキングしかなかったが、AMショーにて、より現実的で、より身近なタイプのドライブ3DCGゲームが登場した！その名は、「ミッドナイト　ラン」。

サブタイトルに「ロードファイター2」とあるが、このゲームの「1」をご存じかな。

車を真上から見た視点で、レバーとボタンで操作しドライブするゲームだった。

ゲームは硬派で、ひたすら走るといったものだった。

そのゲーム続編がなんと舞台を高速道路に移し、復活！3DCGでね！

## まさにコックピット！

レバー、ボタンのコンパネから本格的なコックピットへ。

操作は、普通の車と同じ。ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーで操作。



これがこのゲームのコックピットである。まさにホンモノ！

## ハイウェイが舞台

まだしっかりした画面写真が載せられないのが残念だが、このゲームをプレイしていてまず気が付くのは、高速道路、それも一般車が混在した中でいかに走るかを競うものだということがわかる。

さらにプレイをしていくと、その背景になっているコースはどこかで見たことがある気がしてくるのだ！

あれーっ！3車線だけど、ひょっとしてレインボーブリッジなんじゃあ…。

な〜んか気分いい！




2D的な色の使い方で、より親しさが出ているような気がする。




自分の車は、どれもスポーツタイプだ！

## コースは3つ！

このゲームに設定されているコースは、難易度別に3つ存在している。

イージーなコースは、その難易度設定からもわかる通りやさしい。

ミディアムは、ちょいとスパイスを効かした感じのコースレイアウトになっている。

ハードは、その文字の通り、タイトなカーブがいくつも組み入れられたコース設定となっている。

ライバルはコースだけじゃないぞ！一般車もライバル！





## やり込んでこそ！本番は

高速道路を走っているので、走った（走り込んだ）ことのある人は、コースの展開（狭さや急カーブ）がわかりやすいと思う。が、それを信じ込みすぎると大ケガをすることもあるので、飛ばすのを抑えてプレイをしたほうがいいだろう。

一通りやってみて、車の反応やコース状況、そして一番大事な一般車の動きのクセを体感するといい。

車の操作感は、まだ完成版をプレイしたわけではないので、「こうだ！」と断言はできないが、「このスピードならこんな反応をするかな？でもちょっと敏感かも」って感じ。

やや重さを感じる車の動きは返ってリアルかもしれない。




コースは3つ。イージー、ミディアム、ハードからセレクト。



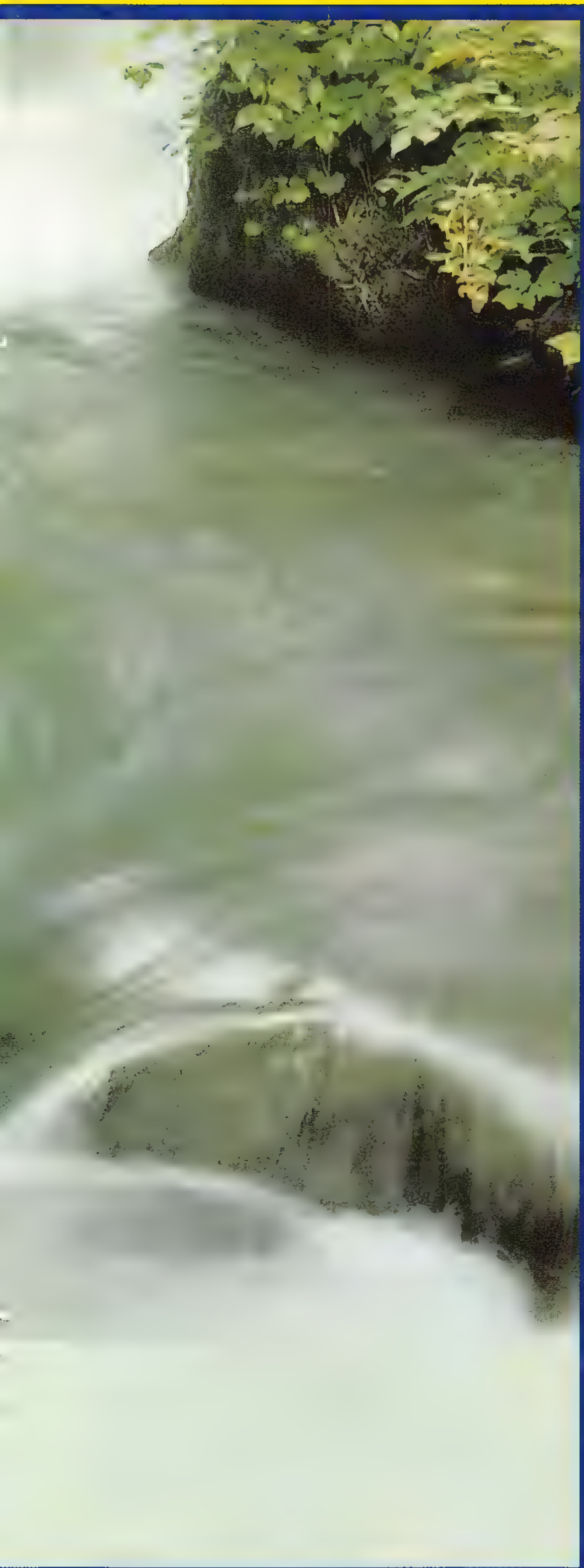

3DCGならではの効果として視点が2つ。ドライバービューも。




ライバルとなる（障害物）一般車をスイスイ！これがハイウェイ！





ネオジオ CD 初のディスクマガジンが誕生！

全編 ADK のパロディーがてんこもりの超極楽ソフト！！




ゲームソフトばかりがネオジオCDの楽しみ方じゃない 。なんとネオジオ CD 初のディスクマガジンが ADK より登場。面白企画満載のCDです。 ドイツの生んだ世界一のサイボーグ、ブロッケンを操作するシューティングゲーム・ゲームシアター「19YY」や ADK の歴代作品のグラフィックを見ることが出来る・アートギャラリー「Cafe de ADK」の他にもいろいろなコーナーがこれでもか！と言わんばかりに詰め込んであります。

ネオジオファン、ADK ファンとの交流を深めるネオジオの新しい発想のソフトです。

**11 月 10 日に￥6,800 で新発売！**



| タイトル | 発売予定日 | 価格（税別） | タイトル | 発売予定日 | 価格（税別） |
|---|---|---|---|---|---|
| マジシャンロード | 好評発売中 | ￥4,800 | ワールドヒーローズ 2 | 好評発売中 | ￥5,800 |
| ニンジャコンバット | 好評発売中 | ￥4,800 | ワールドヒーローズ 2JET | 好評発売中 | ￥6,800 |
| ラギ | 好評発売中 | ￥4,800 | 痛快ガンガン行進曲 | 好評発売中 | ￥6,800 |
| クロススウォード | 好評発売中 | ￥4,800 | クロススウォードⅡ | 好評発売中 | ￥5,800 |
| ラリーチェイス | 好評発売中 | ￥4,800 | ワールドヒーローズパーフェクト | 好評発売中 | ￥8,800 |
| ニンジャコマンドー | 好評発売中 | ￥4,800 | 将棋の達人 | 10 月 20 日 | ￥7,800 |
| ワールドヒーローズ | 好評発売中 | ￥4,800 | ADK ワールド | 11 月 10 日 | ￥6,800 |

画面写真は開発中のものです。

**ADK テレホンサービス** 最新ソフトのお知らせ、先取り情報等、お得な内容満載。

**TEL.048-775-2347** 電話番号はお間違えなく。

NEO·GEO CD

# ADKの超お買得CDソフト発売！

## 選べるモードは「本将棋」と今話題の「挟み将棋」、そしてCDオリジナルの「周り将棋」の3本立て。

　ついにネオジオCDに将棋ゲーム「将棋の達人」が登場。「本将棋」や「挟み将棋」、「周り将棋」が遊べます。
　対局相手は実写取り込み。個性的なキャラクターたちが状況に応じて様々な表情を見せてくれます。
　もちろんプレイヤー同士の対局も出来ます。

**¥7,800で10月20日に発売！**



### 本将棋モード

ネオジオ初の本将棋の登場です。トーナメント戦で対局者は最初、8人の中から選べます。対局設定により制限時間や駒の動ける範囲が分かる初心者モードなどの設定が出来ます。



### 挟み将棋モード

業界初の挟み将棋の登場です。上下、左右に直線で「挟んで取る」だけの簡単なルールでありながら奥が深く本将棋とはまた違った楽しみが味わえます。



### 周り将棋モード

これまた業界初の周り将棋の登場です。「金」をサイコロの変わりに使い棋盤の周りを回るすごろくです。プレイヤーが最大4人まで参加出来ます。



これが周り将棋だ。

将棋の達人™
~MASTER OF SYOUGI~



ADK 株式会社エーディーケイ　営業部
〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15　ADKビル
通信販売のお問い合わせは、TEL048-775-2412まで。

# CON SPO コンスポ

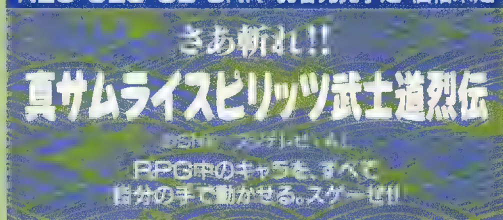








NEO・GEO-CD SNK '96春発売予定 価格未定




どこでも大人気のサムライスピリッツが、今度はRPGになってNEO・GEOCDになぐり込みをかけてきたぞ。発売はまだちょっと先なのだが、とにかくSNKらしい味の出たゲームになることを期待して見ていくことにしよう。かなりドキドキしてきたぜ!!

## RPGで斬れ!!

やはり一番気になる所としては、アーケードでのすさまじい闘いっぷりだろう。

話によると、格闘ゲームのバトルアクションをRPGの中でかなり実現したようだ。RPGの世界で、はたしてどのくらい闘ってくれるのだろうか…?予想はふくらむばかりである。

また、もうひとつの見所としては、グラフィックの美しい点と、キャラクターの大きさであろう。もちろんそれらの大きいキャラクターたちは大迫力の闘いを我々に見せてくれるハズだ。

システム的な面では、格闘要素を重視した感じになっている。

バトルの操作は、コマンド選択とコマンド入力を選択できる「デュアルコマンドシステム」が使われる。まあ、格闘アクションに熟練したユーザーも、アクションゲームのコマンド入力が苦手なユーザーも、サムライバトルを存分に楽しめるシステムなのである。ドラクエやFFを踏襲した「コマンド選択」と、格闘アクションの流れを汲む「コマンド入力」のどちらを選ぶかはすべて君しだいだ。

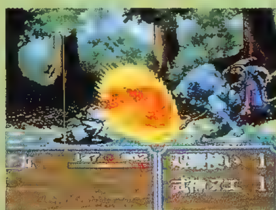
マイキャラを選べる

キャラは、6人いる中から一人を選びゲームをスタートする。スタート時に選択できるのは、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、チャムチャム、橘右京、牙神幻十郎となっておりそれぞれの力の差などはまだ明かすことはできないのだ。

さらに、ともに旅をするパーティーキャラもいて、これも自分で選ぶことができるぞ。ワクワクしてきた。(MAN)



これは覇王丸のパーティーかな!? ナコルルの姿も見える。



ヌエに対して攻撃する覇王丸。「これでもくらいな!」



遊廓前にて。ということはどこかに幻十郎が…!?



「GO!パピー!!」



ナコルルのパーティー。ちゃんとママハハ、パクパクもいるぞ。

プレイステーション　ナムコ　11月22日予定　5800円(税別)

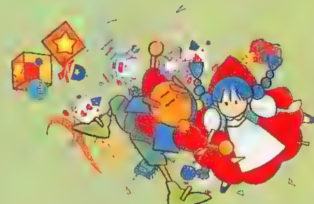
## 名作が1パックに！
# ナムコミュージアム Vol.1

ナムコがやってくれたぜ！

ゲームセンターに行く子供は、不良と決めつけられたアノ時代。そんな時代に僕たちを、ゲームセンターへと向かわせたゲームたち、『パックマン』『ラリーX』『ニューラリーX』『ギャラガ』『ボスコニアン』『ポールポジション』『トイポップ』が1枚のCD-ROMになってプレイステーションで蘇ることになった。今となってはおじさんたちのノスタルジーに過ぎないかもしれない。しかし、それだけではない何かがこのゲームたちにはある。派手さこそないが、TVゲームの楽しさや奥の深さが、この時代のゲームには凝縮されているのだ。映像や音楽の派手さばかりが取り沙汰されるこの時代に、本物が現れたというわけだ。タイトルだけを聞いてもピンとこない年代の子供たちも1度はプレイしてほしい。



▲彼は『トイポップ』のピノくん。

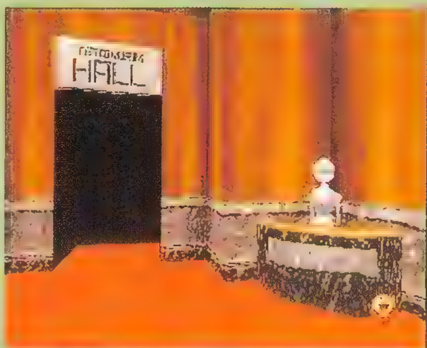



▲3Dレースゲームの元祖といえる『ポールポジション』。



## 気分は博物館

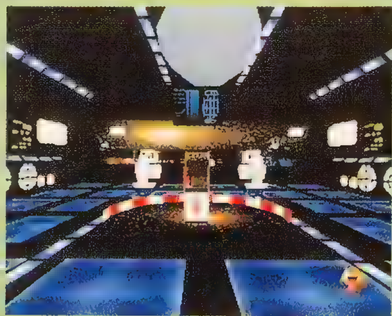
『ナムコミュージアムVOL1』では博物館に納められているゲームで遊ぶことになる。博物館は受付小町のいる受付、各ゲームへの入り口のあるホール、そして通路、最後にゲームをプレイするゲームルームの4つに区切られている。ナニがあるかはあえて書かないが、この博物館はさまざまな遊びが盛り込まれており、昔を知る人は感涙ものだろう。


▲受付小町が出迎えてくれる受付。右下のパックマンの動きが気になるところ。

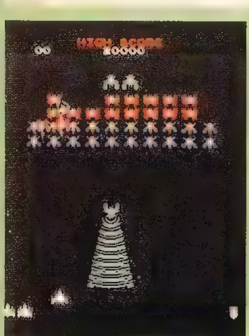

▲ホールでどこに行くかを決めるのだ。『ギャラガ』の道をたどってみよう。



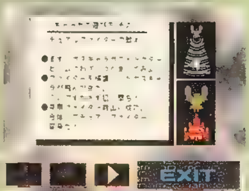
▲通路には『ギャラガ』のインストラクションカードなどが展示してある。


▲ゲームルームに入ると宇宙戦艦内部を思わせる景色が広がる。


▲スタンディングなアップライト筐体が置いてある。



▲さあ、いよいよゲーム開始。下に構える自機を操作して画面上にいる敵を倒すのだ。



▲敵の出すトラクタービームに捕まれば、合体デュアルファイターになるチャンス！

PS　アスミック　発売中　4900円(税別)

ライムの変身艶姿!

# 宝魔ハンターライム

Special Collection Vol.2

ほのかなHをお楽しみあれ。

『宝魔ハンターライム』は、もともとパソコンで好評だったシリーズだ。プレイステーション版ではそれに大幅なアレンジを加えて移植されており、アニメビデオのような仕上がりになっているぞ。



左からみづき、ライム、バース。タコは妖怪だ。



## バースとライムの活躍を見よ!

ゲームはストーリーの要所要所でコマンドを選択するアドベンチャー形式だ。とはいえ、そんなに難しいものではない。コマンド数も少なめなので、1話あたり30~40分程度で終わるだろう。主題歌やCMなどが入っていることもあり、ちょうどテレビアニメを見るような気分だ。

ストーリーは、人間界に散らばった魔法玉を魔界人のライムとバースが探し出すというものだ。この魔法玉は人間界の恨みなどを吸収し、妖怪となってしまう。毎回どんな妖怪が登場するか、それに合わせてライムがどんな変身をするかが見どころなのだ。

今回は、Vol.1の続きの4話分(5~8話)が収録されている。もちろんVol.2だけでも楽しめるぞ。




選べるコマンドは最大で4種類ある。

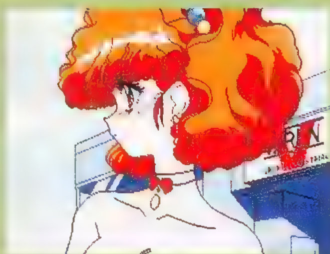
## 可憐な少女・ドール

寂しさに泣いていたドールの友達になったバース、しかし、それが2人にとって幸せだったのかは分からない。そして、そんな2人を見守っているライムの気持ちは…。

1~6話までに登場する妖怪はロウソクやタコなどコミカルなものばかりであり、ストーリーもそれに合わせた明るいものだった。しかし、パソコン版にはないPS版オリジナルの7話は、一転して悲しいストーリーに変わっている。またある意味で、バースとドールのラブストーリーでもある。ともかく一見の価値があるぞ。(マシンシェフ)



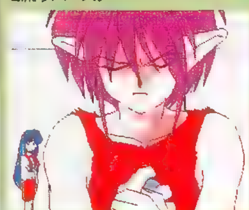
マネキン妖怪のドールは、バースを兄のように慕う。



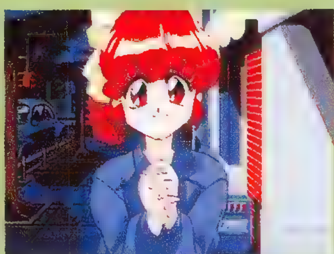
とても愛らしいドール。



「バースさん、ごめんなさい…」



ドールだった魔法玉を握り締め、涙を流すバース。



ラストのみづきの脳天気さで救われる気がする。

## 飛鳥のご家庭アイランド

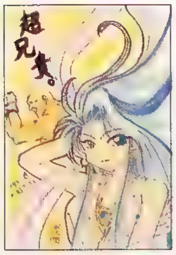
### クイズ ゲームはな~に 読者版

今回は、少々昔にいただいたハガキを右にて使用してみました。それにしても前々頁にて紹介している「武士道烈伝」、はやくやりてえ~。

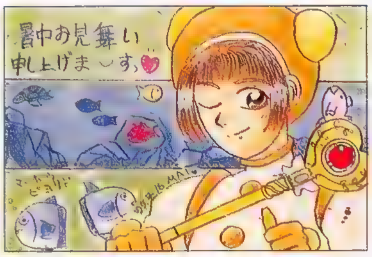
前々回の答えは「サラダの国のトマト姫」




(北海道　巴川佳男)



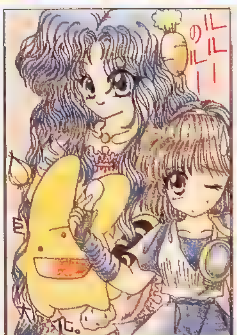

(香川県　煌々日明隆君)アドン(サムソン?)の汗臭さがたまらん!



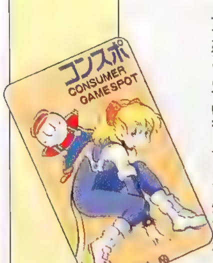

(宮城県　琴日舞さん)こんな時期に載せてしまって申し訳ないっす。




(富山県　守樹　亜宇さん)このゲームで人生狂わせた人多いんじゃない!?

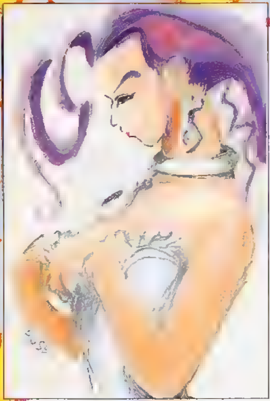



(東京都　亜美野　楼さん)ゲーセン行くとついやっちゃうんだよね。




採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

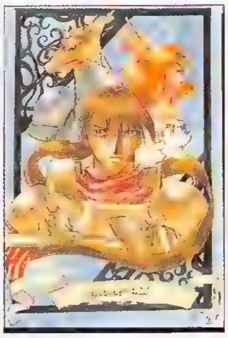
# カラーアイランドグーパンチ



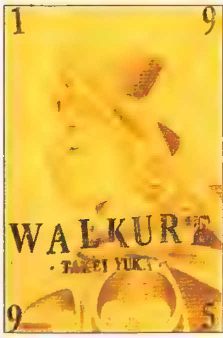
↑（高知県　アグリッパ君）
☆艶っぽいです。またセクシーイラスト大会開催希望。




↑（大阪府　デビロット姫ラヴ♥な暁さん）
☆マイペースでヨイやね。は〜ヨイヨイ。



↑（山口県　未和さん）
☆コナミはもうこの路線のゲームは出さないのかな？大ヒットとまではいかなくても、確実に根強いファンが付くのがポイント。




↑（大阪府　竹井床さん）
☆時代は目まぐるしく変わるけど、風の音だけはいつまでも忘れたくない。

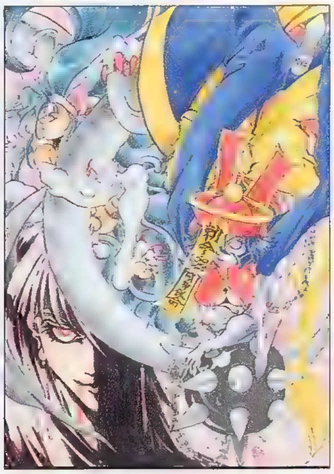
「田渕健康が付けるイラストキャプションは、浸り系で恥ずかしいのが多い」と専らの評判だが、その中には本人すらも悶絶モンの超ハズなボツ作品もあるのだった（夜に原稿書いて、朝見直したら死ぬほど恥ずかしいってヤツね。もちろん即書き直し）。
　嗚呼、困った男だね。



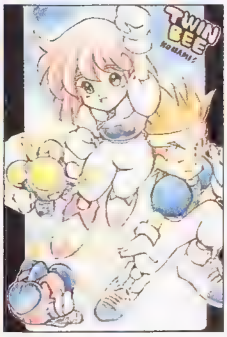
↑出勤するエレガントな担当。藤吉ビル入り口にて。




↑（埼玉県　茅たくみさん）
☆落ちモノパズルは美人揃いで目に優しい。ありぃ、パンジーSがいねぇ。



↑（千葉県　夢路キリコさん）
☆異形の者に心許すことなかれ。その声も髪も瞳も、最高の背徳美なのだから。



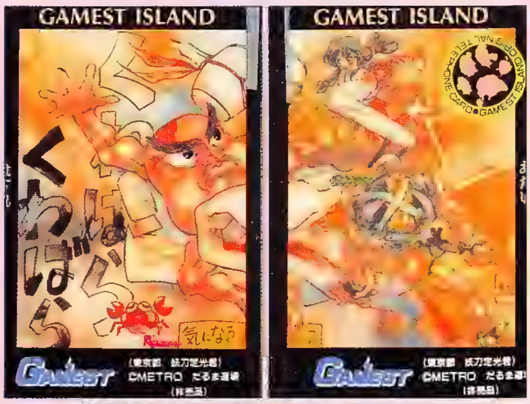

↑（大阪府　みのや君）
☆コナミ10周年企画第1弾のモトネタ。次のマンダ2にも期待にょぉぉぉぉぉ！



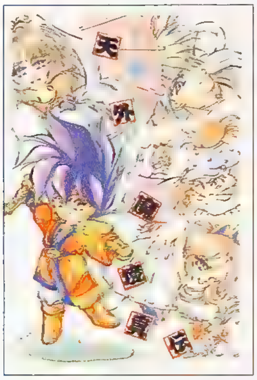
→（広島県　谷本直樹君）
☆強けりゃ文句ねえだろう。この世界ではよ!!

## 見よ———!!
## 新テレカ完成だ!!

あの伝説のゲーム、メトロのだるま道場がテレカになったヨ♡オラー———ッ。イラストは鬼才・妖刀定光君の手によるモノだ。他では手に入らない珠玉の逸品、手に入れるにはアイランドに投稿して㊫マークをゲットするしかねぇ!! テレカ㊫の人にはこれからバキバキ発送するのでお楽しみに。




↑2枚組だ！すごいな♡濃ゆいな♡



↑（徳島県　森本紀乃子さん）
☆細かい所まで配慮の行き届いた好ゲームでした。次の作品にも期待せねばなるまい。

↓（東京都　有賀五月君）
☆何か初々しいな。口紅が薄いからか？



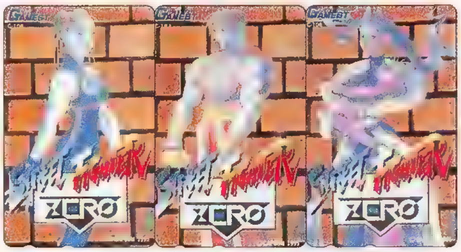



## ストリートファイターZEROテレカ

ゴメン!コマンドに誤植あって…でももう修正したから、逆にプレミアもんか?



| ナッシュテレカ | 隆拳テレカ | ZEROADテレカ |
|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:C-105 | 通販番号:C-104 | 通販番号:C-103 |



| ZERO春麗テレカ | ガイテレカ | ローズテレカ |
|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:C-108 | 通販番号:C-107 | 通販番号:C-106 |



| ベガテレカ | アドン・サガットテレカ | ソドム・バーディテレカ |
|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:C-111 | 通販番号:C-110 | 通販番号:C-109 |



| ZEROテレカ | ダンテレカ | 豪鬼テレカ |
|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:C-114 | 通販番号:C-113 | 通販番号:C-112 |

## 新発売!ザ・キング・オブ・ファイターズ'95テレカ

全部で8チーム分で、親父&ルガールはなし。残念無念なり。実際の商品と多少異なります。



| 龍虎チームテレカ | 餓狼チームテレカ | ライバルチームテレカ | 主人公チームテレカ |
|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:SS-143 | 通販番号:SS-142 | 通販番号:SS-141 | 通販番号:SS-140 |



| キムチームテレカ | 怒チームテレカ | サイコソルジャーチームテレカ | 女性格闘家チームテレカ |
|---|---|---|---|
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:SS-147 | 通販番号:SS-146 | 通販番号:SS-145 | 通販番号:SS-144 |

## 残りわずか。テリ革ジャン!

赤、青共にMサイズは完売!青のLサイズもピンチ!帽子とグローブも好評発売中。

| テリー革ジャン(レッド)L |
|---|
| 価格39800円 送料:E |
| 通販番号:SS-136L |

| テリー革ジャン(ブルー)L |
|---|
| 価格39800円 送料:E |
| 通販番号:SS-137L |

| テリーグローブ(M) |
|---|
| 価格3980円 送料:E |
| 通販番号:SS-138M |

| テリーグローブ(L) |
|---|
| 価格3980円 送料:E |
| 通販番号:SS-138L |

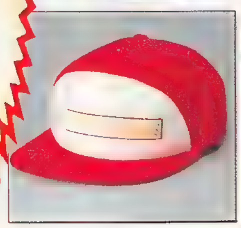
| 餓狼伝説3キャップ |
|---|
| 価格3000円 送料:F |
| 通販番号:SS-139 |



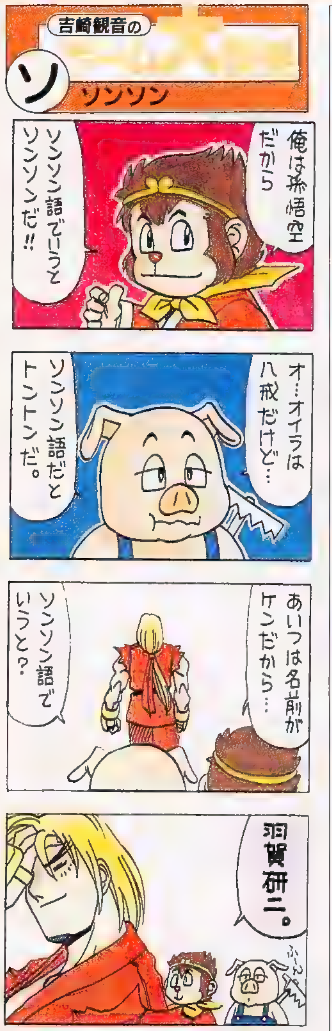
もう、迷っているヒマはナイ!







# GAMEST通信販売読者サービス部




## 好評!恋こいしましょ&デビロット様、そしてツインビーテレカ

一部熱狂的ファンだけじゃなかった彼女たちの人気にこの調子だと2種類目も作っちまおうかいね?(半分本気)



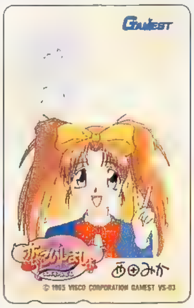




夏目　由加梨テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:VS-02

酒井　夏美テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:VS-01




岸部　理香子テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:VS-04

西田　みかテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:VS-03




メロディ・フルートテレカ
価格1300円　送料:A
通販番号:K-25







デビロット様テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C-101

ツインビーヤッホー!テレカ
価格1300円　送料:A
通販番号:K-26

## 売れてます。ビッグタオル。

1500ミリ×850ミリのビッグサイズ!もう一種類もじきに発売予定。







フェリシアタオル
価格3980円　送料:E
通販番号:C-100

ウインビータオル
価格3980円　送料:E
通販番号:K-24

## ゲーメストビデオ、新作はZERO!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ももうすぐ発売。




ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料:H
通販番号:GV-17




ストリートファイターZEROビデオ
価格4800円　送料:H
通販番号:GV-19



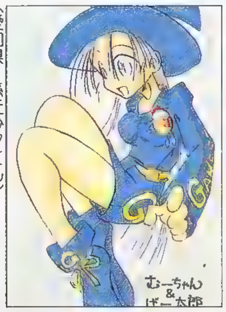

バーチャファイター2ビデオ
価格4800円　送料:H
通販番号:GV-15
付録:EXPLANATORY




餓狼伝説3ビデオ
価格4800円　送料:H
通販番号:GV-18

## 今月のむーちゃん

■最近プラモ制作を復活させた。最近のキットの出来は凄いね。関節ごとにほとんど外れるし、プロポーションもほとんどOKだし…。でも不細工なほうがいじりがいがあって、10数年前のプラモのほうが個人的には好き。




(愛知県　孫丘少々くん)
☆ゲー太郎のネックレス…商品化はちとムリがあるか。メルティグッズに対抗してなんか作りたいのだが…。





(東京都　ウラン235さん)
☆悪魔にしちゃたいしたことないけど…まあ何者でもいいんちゃう?ついでに裏のゲー太郎がよいので載せちゃいます。




(和歌山県　向　晶くん)
☆ーN秋葉原。おいらもほぼ週1ペースでかよってます。気分転換に最適!神保町も同様。

■このコーナーでは絶滅の危機を迎えているむーちゃんのイラストなどを募集中です。なんでも送ってきてください。お待ちしております。

# GAMEST通信販売読者サービス部

## 書籍・雑誌類の通販申し込み方法




**今月の新刊**

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
価格780円 MOOK Vol.14

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。

ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。

通販の方法は他のグッズと同様に、商品名をはっきりと記入してください(続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報はすべて書いてください)。

ゲーメストバックナンバーリストは、本誌の160～161ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の216ページで紹介しています。

雑誌の流通の性質上(古い物はとくに)、多少汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。

送料は一律Eの500円です。

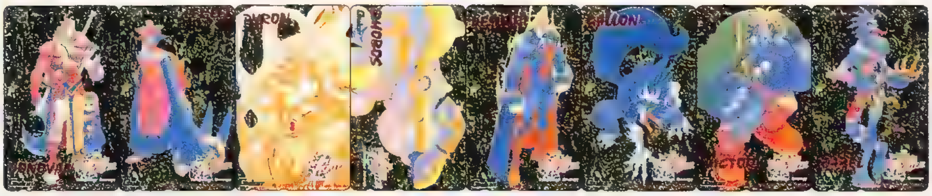
最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

ストZERO下敷き
価格300円 送料:D
通販番号:C-102

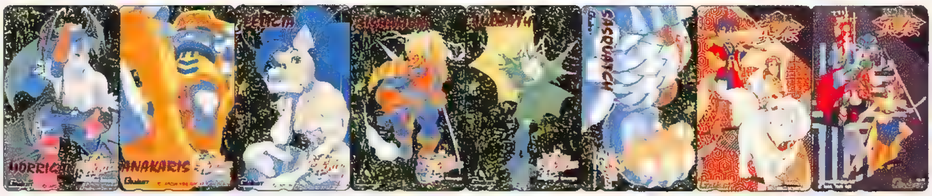



## ヴァンパイアハンターテレカ

いまだ人気の衰えを見せないハンター。カレンダーも期待して待て!



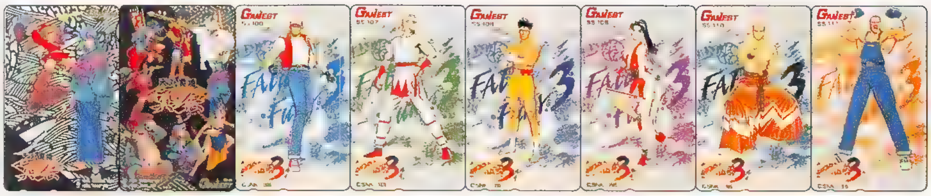
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VHドノヴァンテレカ | VHレイレイテレカ | VHバイロンテレカ | VHフォボステレカ | VHデミトリテレカ | VHガロンテレカ | VHビクトルテレカ | VHザベルテレカ |
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:C-72 | 通販番号:C-73 | 通販番号:C-74 | 通販番号:C-75 | 通販番号:C-76 | 通販番号:C-77 | 通販番号:C-78 | 通販番号:C-79 |



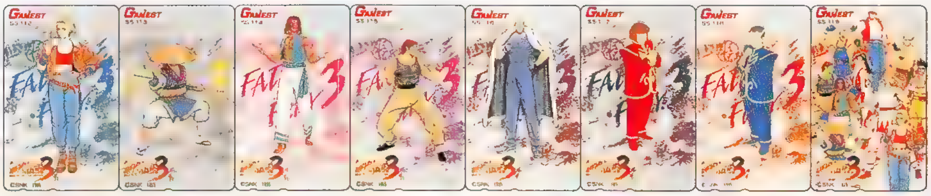
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VHモリガンテレカ | VHアナカリステレカ | VHフェリシアテレカ | VHビシャモンテレカ | VHオルバステレカ | VHサスカッチテレカ | 卍・絹テレカ | カブキ・八雲テレカ |
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:C-80 | 通販番号:C-81 | 通販番号:C-82 | 通販番号:C-83 | 通販番号:C-84 | 通販番号:C-85 | 通販番号:HD-01 | 通販番号:HD-02 |

## 天外魔境真伝&餓狼伝説3テレカ

ムックはもう買ってくれた?



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大蛇・網手テレカ | 天外魔境真伝テレカ | テリーテレカ | アンディテレカ | 東テレカ | 舞テレカ | ギーステレカ | フランコテレカ |
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:HD-03 | 通販番号:HD-04 | 通販番号:SS-106 | 通販番号:SS-107 | 通販番号:SS-108 | 通販番号:SS-109 | 通販番号:SS-110 | 通販番号:SS-111 |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マリーテレカ | 双角テレカ | ボブテレカ | ホンフウテレカ | 山崎テレカ | 秦崇秀テレカ | 秦崇雷テレカ | 餓狼伝説3テレカ |
| 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A | 価格1200円 送料:A |
| 通販番号:SS-112 | 通販番号:SS-113 | 通販番号:SS-114 | 通販番号:SS-115 | 通販番号:SS-116 | 通販番号:SS-117 | 通販番号:SS-118 | 通販番号:SS-119 |

## 読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

| 送料 | | | |
|---|---|---|---|
| A | 何個でも……100円 | D | 3個まで……200円 / 4個以上……400円 |
| B | 2個まで……100円 / 3個以上……200円 | E | 何個でも……500円 |
| | | F | 何個でも……800円 |
| C | 1個なら……200円 / 2個以上……400円 | G | 単品発送……800円 |
| | | H | 何個でも……(サービス)無料 |

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いになります)。

例:都築ナコルルテレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ナコルル人形3体……500円(E)
極パロレポパ2冊……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

### ゴールドチケットサービス

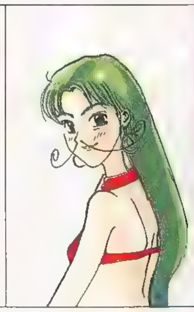
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー:10点 ②ゲレンジャーテレカ:20点 ③吉崎観音テレカ:20点 ④システム手帳:30点 ⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

**郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社**
**お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM11:00～PM5:00)**

## 毒錆戦闘員の叫び



(毒錆麗人ハナゲリータ)
☆埼玉の金子君もありがとう。わたし、がんばっちゃうから。

ついに来年度、1996カレンダーが動きだしたらしいの。カレンダー業界だともう遅すぎらしいけど、ドクサビ利用者のみんなにはちょうどいいかな?次号かその次あたりで紹介できるようになると思うから、もうちょっと待ってね～♡

# ゲ屋瓦板

1995. 11. 15
瓦板第70号

# 鉄拳2 全国大会近づく！

## 10月末の月間イベント決勝を征し、全国へ行く者は誰!?

### まだ間に合う！鉄拳2全国大会への道

おおっ?と、いきなり本文へ突入しちゃったケドOK? やっぱりハガキ応募には限りや運があるし、ちょっと試練があったほうがいいってもんよね。決勝大会直前までエントリーはOKだからホラ、今スグGO！よ♡

### やってきました年末シーズン今年もカレンダー

てな感じで今年ももうカレンダーなんて季節になっちゃったわね。'96年のゲーメストはなんと計7タイトルのカレンダーをリリース！オドロキだね。今回はその一部を紹介。

- ●ヴァンパイアハンター
- ●ときめきメモリアル
- ●闘神伝
- ●ネオジオギャルズ
- ●KOF'95
- ●ストリートファイターZERO
- ●豪血寺外伝

——などなど。どう?気に入ってくれたかな?すべて1800円。発売は11月を予定。期待してね♡

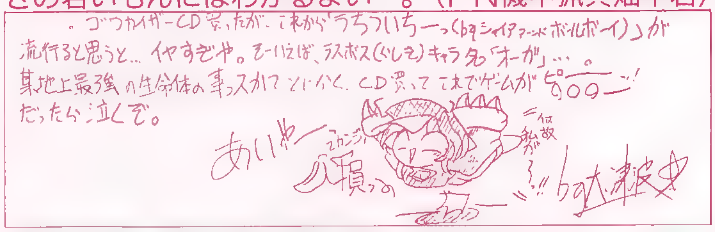
### MTGでこの世は光にも闇にも……!

マジックザギャザリングという名のカードゲームが今世界的に超人気。大丈夫、ファンタジーOKならそんなにムズくないよ。逆に相手とは全く異なるカード数と種類で戦うことができるってゆー普通のカードゲームじゃないケドね。大丈夫、ゲ屋両店で強力にプッシュしているので一度来てみて。マニアも大歓迎よ。

# マルゲ屋ノート通信

## ーいっそアフターカーニバルー

私がルナークのコスプレしてやって来たことなど、今どきの若いもんにはわかるまい…。（PN機甲猟兵畑中君）




# 東京店の小部屋

さて、今回は東京店の出番ってことでいってみるっす。東京店も同人誌の紹介をするっす。まずは…。

●密～HISOKA～
バケダさんによる真サムライスピリッツの18禁本です。

●「UB5」
オカマさんによるあの「UB」シリーズ第5弾!!っす。今回は麻宮アテナが物語の主役となって、ある学園であんなことこんなことがくりひろげられる18禁本です。

●「西むくお侍」
島津わか乃さんによる真サムライスピリッツのギャグ&シリアス本。キャラクターたちへの愛がひしひしと伝わってくる一冊です。

●「G／G3」
風雅さんによるオールジャンルゲームの18禁本です。「G／G」シリーズもすでに3作目の登場です。今回も魅力的な女性キャラたちが総出演！

●「ナコルルポスターカレンダー」
サークル名StudioYESSさんたちよる1996年ナコルルオンリーカレンダーです。これを帳れば一年中ナコルルと一緒だ?

東京店では常時新しい同人誌を募集しています。詳しくはお店まで。それではまたね!!



これ噂のナコルルオンリー特大カレンダー。マニア感涙！

# 10月下半期のイベントスケジュール

| | |
|---|---|
| 14日(土) | ●バーチャファイター2　スリーオンスリー大会<br>3対3の団体戦形式でのトーナメント。ただし、試合形式は柔道方式の勝ち抜き戦だ!<br>（東京・大阪同時開催） |
| 15日(日) | ●マーヴル・スーパーヒーローズゲーム大会<br>万一ゲーム発売前の場合はサイバーボッツ大会とします。<br>（東京・大阪同時開催） |
| 21日(土) | ●ゲーメスト、ビデオKOF'95解説<br>（東京・大阪同時開催） |
| 22日(日) | ●KOF'95シングルトーナメント非チームバトル。各キャラのポテンシャルを競え!<br>（東京・大阪同時開催） |
| 28日(土) | ●月間イベント決勝KOF'95大会<br>（東京・大阪同時開催） |
| 29日(日) | ●月間イベント決勝鉄拳2大会<br>（東京・大阪同時開催） |

# 10月の新製品ラインナップ

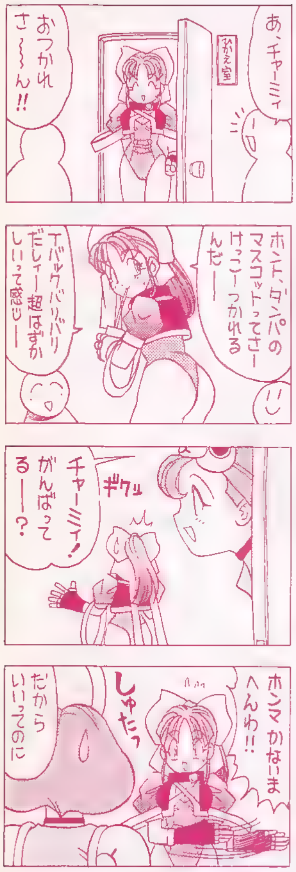
| | | |
|---|---|---|
| 19日(木) | ●コミックゲーメスト11月号 | 550円 |
| 20日(金) | ●鉄拳の謎 | 880円 |
| | ●ビデオKOF'95(新声社) | 4800円 |
| | ●ビデオKOF'95(ポニー) | 4800円 |
| 21日(土) | ●ゲーメストEX12月号 | 550円 |
| | ●CDナムコ　サイバーサイクルズ | |
| | ●CDナムコ　レイブレーサー | 各1500円 |
| 25日(水) | ●サイバーボッツ設定画集 | 1600円 |
| | ●ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ | 780円 |
| | ●豪血寺一族2① | 850円 |
| | ●ストZER4コマ | 580円 |
| | ●鉄拳2アンソロジー | 780円 |
| | ●椎名へきるライブビデオ | 4800円 |
| | ●Vハンタードラマ CD | 2800円 |
| | ●ストZEROビデオ(ソニー) | 4900円 |
| 28日(土) | ●ザ・キングオブファイターズ'95攻略編 | 1200円 |
| 30日(月) | ●ゲーメスト11月30日号 | 550円 |

# そんなあなたにこのCD

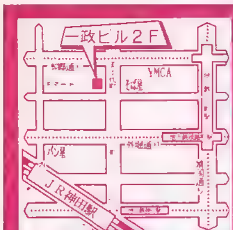



バブルシンフォニー
PCCB-00172 ¥2000(込み)

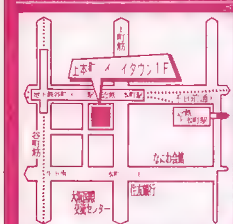
ズンタタサウンドとしてはこんな一面もあると再認識させられるCD。物憂い午後の昼下がり、帰省してなつかしの本屋に立ち寄ったような安心感をどうぞ。




●東京店・今月の定休日13日




●大阪店・今月の定休日13日




〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
営業時間 11：00～19：00

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

## ニューゲームをやるならば…

# 虎の穴

担当：ミスターX

## ニューゲームをプレイするときに、皆はまずどこに目を付けるか?

### まずは何をするか?

キミは、初めて見るゲームをプレイするその瞬間、まず何をするだろうか?

アクションゲームなら、歩く、跳ぶ、走る、ふせる、アタック等々と、プレイヤーがキャラクターに対して起こさせることのできるアクションは、そのゲームごとに様々で多種多様におよぶ。

まず、このように"基本"と呼ばれる操作をマスターすること。これは誰でもやることだ。

しかし、基本をマスターしたあとにやること、それが問題。

プレイヤーが次にやらなければならないこと。それは、"そのゲームにしかない、そのゲームを特徴づける特殊システム"。

これを、実際に使ってみることが、プレイヤーが次にやること。

具体的に言うと、必殺技もそうであり、気力溜めもスーパージャンプもそうである。と、ここまでも誰もがやる。

では、ニューゲームを攻略する上で、最も重要なポイントとは一体なんであろう?

そのゲーム最大のポイントとは、たいていそのゲーム最大の重要なファクターであり、それを極めること、それすなわち、そのゲームを攻略していくポイントとなってくるのである。



そのゲームを特徴づけるシステムとは何か?



ガードキャンセルが重要な「ヴァンパイア」。

### ゲームごとの特徴

ここからはある程度例を挙げて見ていくことにする。

"そのゲームを特徴づける特殊システム"とは、だいたいそのゲームの広告や、インストカードなどでも大きく扱われているシステムなので、すぐに目に付いてくるだろう。

まれに例外はあるが、だいたい"そのゲームのウリ"となっている場合が多い。

例えば、ゲームを挙げてみると…ヴァンパイアを例にしてみよう。

ヴァンパイアには、ヴァンパイアを特徴づけるシステムとして、「ガードキャンセル」と、「チェーンコンボ」の2つが採用されている。

この2つ。はっきり言って使うか使わないかで天と地ほどの差が出てきてしまう。

なにしろ、「チェーンコンボ」ができなければ、ほかにろくな連続技のないゲームなので、プレイヤーの戦力半減だ。下手すれば、CPUにすら勝てない。

「ガードキャンセル」ができないと、対戦プレイでは負け続けるといった具合なのである。

ほかのゲームでも同じようなことはある。

ストリートファイターZEROでは、「オートガードモード」というのを採用しており、これを使用すると、ガードを自動的にしてくれる。スーパーコンボが出しやすい、といった利点がある。これをうまく使いこなすことによって、上級者にも太刀打ちできるというもの。

これも、特殊システムを効果的に使っている、と言えるだろう。

ZEROではもう1つ、「スーパーコンボ」というものが存在する。

このスーパーコンボは、最大のレベル3を使うためには、オートガードモードを使っていると出せないので、必然的に"マニュアル"でやることになる。



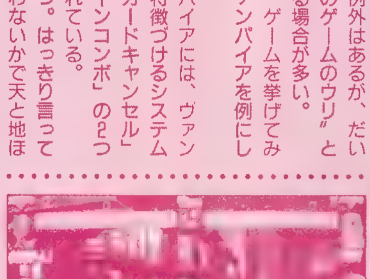
ヴァンパイアは目押しコンボも重要だ。

スーパーコンボを最大限に使いこなすためには、「オートガード」を捨てなければならないというワケだ。

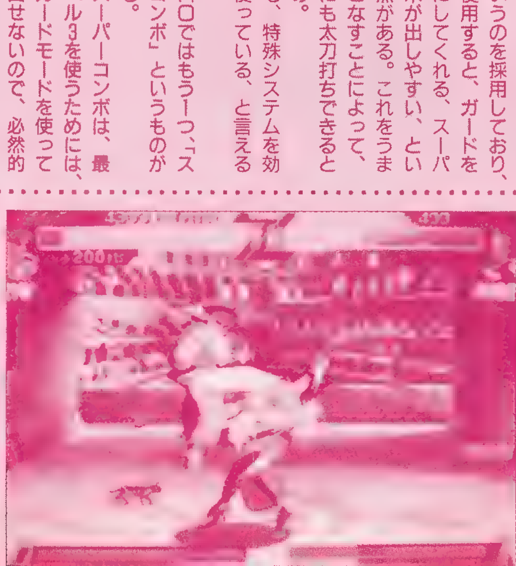
このへんはうまくできたゲームだと思う。

ZEROはほかにも「ゼロカウンター」なるものがあり、これらすべてを使いこなさねばならない。ゼロカウンターとは、ヴァンパイアのガードキャンセルに似たもの。

以上のように、そのゲームで特徴的なシステムをいち早



オートガード。これもシステムの1つだ。



スーパーコンボもZEROならではのもの。

く使いこなした者が、そのゲームをいち早く攻略する者となりうるのだ。

## 制作者の意図を読む①「新キャラを使う」

ここまで説明してきた〝特徴的なシステムを使う〟ということも、そのゲームの制作者が〝このシステムを使ってほしい〟とか、〝このシステムを使えば楽勝だよ〟といった思いを持っているからこそ、特徴的なシステムになっているワケである。

例えばこれを新キャラクターにたとえてみると…、

〝新しいキャラクターだから使ってほしい〟とか…

〝新しいキャラクターだから人気者になってほしい〟…といった思いが含まれている場合がある。



新キャラや新技を使ってみよう。

こんなゲームは、とりあえず新キャラを使ってみよう。そのキャラはほかのキャラよりも性能がいい場合があるのである。

別に新キャラクターでなくても、〝新技〟でもいい。

わざわざ新しい技を入れるのだから、その技を強くしないハズはない。何かしら使いみちがあるハズだ。

まあ、これには例外もあるので、あまりオススメできることではないが、往々にしてこういうことはあるので、頭に入れておくと良いだろう。

## 制作者の意図を読む②「テクニックを使う」

これまでのように、インストカードに書いてあるような大っぴらな技ではなく、ちょっとやらないと気づかないようなテクニックを使っていかないといけない場合もある。



新システム、というのも忘れちゃいけないね。

ゲームというのは、必ず作っている人の思いが現れてくるので、必ずどこかに〝ヒント〟が隠されている。

そのテクニックを使わなければ進めないような場所、または、そのテクニックを使うことによって、非常に楽に進める場所があったりと、プレイヤーに気づかせようと、必ずそういった仕掛けがどこかにほどこされているハズなのだ。

例えば、ちょっと古いゲームになるが、バブルボブル(バブルシンフォニーでも)。

このゲームのテクニックで、〝かぶりつき〟〝連鎖割り〟というようなのがあったが、そのテクニックを使わなければ敵を倒せないような面が、何面か用意されている。

しかも、徐々にプレイヤーに気づかせるよう、簡単な面から少しずつヒントを入れてあるあたり巧妙だ。

違う例を挙げれば、忍者くん阿修羅の章。このゲームにもまた、テクニックとして〝三角跳び〟というものが存在した。

この〝三角跳び〟というテクニックを使用しないと、最後にはクリアするのが不可能にさえなってしまう。

だがしかし、このテクニックも、プレイヤーにマスターさせるため、初期の面から、このテクニックを使わせるような面構成になっている。ボーナスステージなどが良い例だ。

このヒントに、いち早く気がついたプレイヤーは、高次面においてもあせることなく、スムーズなゲーム展開ができるという寸法だ。



バブルシンフォニーは良くできたゲームだ。

## 目のつけどころをシャープに

「このゲームはきっとこれをやらせたいに違いない!!」

この〝きっと〟と〝違いない〟と、思うところが大切である。

これからニューゲームをやるときは、目のつけどころがポイントだ。

※次回からは隔月連載となり、スポーツ塾をやる予定。本当。

# レゲーの魂

## シャドーダンサー

担当：KAL

☆今回は予告通り、シャドーダンサー編。KAL君が、自費で買ってきたシャドダンの基板がことの始まり。いつのまにか、編集部でのプレイ時間が持ち主よりも長くなっている程ハマっていました。

KAL君がプレイしているときに横からパターンに関して口を挟むと、「N，Oさん、このゲームくわしいですねぇ」を皮切りにあそこはこうだ、ここはこう…と延々と話すことに。少しして、「N，Oさん、つぎのレゲー行きますかあ!!」「え〜!?」と私。そんなこんなで私めがシャドーダンサーのレビューをやることになりました。よろしく!!

（FRS・N，O）

### これぞ名作「忍（SHINOBI）」の続編

発売は1989年末。セガの横スクロールアクションゲームの名作「忍（SHINOBI）」の続編として発表されたのが本作「シャドーダンサー」である。

前作の紹介は、バックナンバーのレゲーのコーナーで何度か取り上げられているはずなので、どういうゲームかというのはそちらを参照していただきたい。

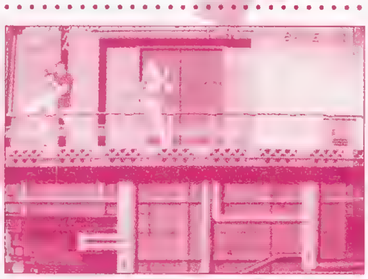
シャドーダンサーは、前作と同じシステムをそっくり踏襲し、さらに新しい「忍犬システム」が追加された。これでも、キャラの操作に使用する8方向レバー、攻撃ボタン、ボンバー代わりの忍術ボタンとシステム追加があるのに前作とまったく同じ操作系に収まっているのは何といっても驚きである。

さて、この忍犬システムについて解説しよう。プレイヤーは常に白い忍犬を連れている。この犬は常にプレイヤーのあとをついて歩く。いつでもどこでも一緒というわけだ。といっても、ただアクセサリーとしているわけではない。敵が前方にいるときにしゃがんでみると忍犬が「ワンワン」と吠える。このとき攻撃ボタンを押すと忍犬は敵に向かってダッシュ、かみつく。かみつかれた敵は一定時間振りほどくのに気をとられて動けなくなってしまう。つまり、敵の足止めとして使えるわけだ。

この忍犬の使い方がシャドーダンサーのすべてと言っても過言ではなく、やればやるほど戦略性の奥深さが身にしみてくる。そうさせる要素のひとつとして、「忍」、「クラックダウン」などに採用された「忍ボーナス」の存在が挙げられる。そのラウンドで手裏剣を一発も撃たずにクリアする（密着時のみ出せるカタナor忍術しか敵を倒す手段はない）ことで得られるこのボーナスに、忍犬システムが密接に関わってくるのである。敵をカタナで倒していかなければならない忍ボーナスは忍犬を使って敵を足止めしてから近寄って斬れば、ローリスクでボーナスが取りやすくなっていくのだから。当時、少しでも忍ボーナスを狙ったことのある人なら「忍犬なくしてシャドーダンサーの攻略は成り立たない」という思いは根強く残っているだろう。



こういうとき、忍犬が役立つ。ここはライフルを構えた敵にかみつかせれば展開が楽になる。

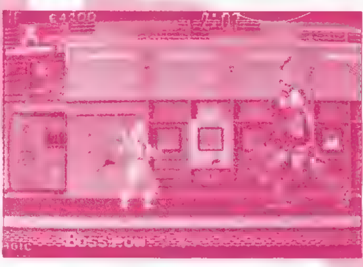


かみつかれた敵は一定時間無防備に。近寄って斬れ!!

### スペースシャトル射出妨害計画を阻止せよ!!

ストーリーも、忍より近代的だ。何者かがスペースシャトルの射出を妨害しようとしている。この犯人をつきとめ、その悪しき計画を未然に防ぐのがプレイヤーの使命。

各ミッションは平均3ステージに分かれており、ミッションは全部で4ステージある。この間にボーナスステージがあり、プレイヤーが見上げるビルから敵忍者がどんどん現れ、飛びかかろうとする。彼らを一人残らず倒せれば、1UPするのだ。しかも、このゲーム中で残人数を増やすのはこの方法しかない。ボーナスとはいえ、気を抜くヒマはなかった。

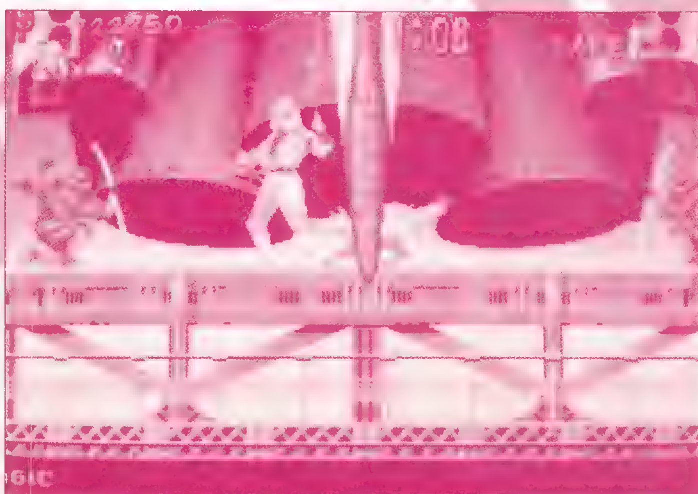


なんとも味のあるミッション1のボス。弱点は肩、ジャンプで手裏剣をうて。

### 礼に始まり礼に終わる…ラスボスとの壮絶な一騎打ち

最終ステージである、4-4に控えるのは長槍をたずさえた、くノ一。

これまでのラスボス、というか敵はとりあえず悪者で、プレイヤーはその悪を滅ぼす正義の味方、簡単にいえば勧善懲悪――。これが当然の図式だった。ところが、シャド



クライマックス、最終面のひとつ手前。忍者は突然現れるぞ。

ーダンサーのラスボスと戦う前にはちょっとした演出がある。互いに座礼するのだ。この1～2秒たらずの演出にシャドーダンサーすべての世界観が集約されているといっていい。どちらが正義、どちらが悪、というのではない。お互い背負ったものは違えど、それぞれの信ずるもののために戦う。相手を認めあった上で――。



ラスボスとの一騎打ちを前に礼を交わす。このシーンにシャドーダンサーのすべてが集約されている。

## 当時の攻略をフォロー!! ラスボス攻略法

実はこのゲーム、途中で攻略が終了してしまったため、ラスボスの攻略法が掲載されていない。やり方を知らないと一生やってもクリアできない可能性があるので、基板保有者のためにもラスボス攻略を紹介しよう。

このくノ一は、プレイヤーの手裏剣を長槍でガードしてしまう。唯一ガードを解くのはプレイヤーに長槍を振り降ろすときのみ。ただし、近寄ると一瞬で斬り捨てられる。

攻略法は、ちょっとずつ近寄り、レバー↘+Aで一瞬しゃがみ移動して下段手裏剣をうつ。それが成功しようが失敗しようがすぐ離脱しよう。つまり、↘+A←、↘+A←を繰り返すのである。そのうちくノ一が長槍を振り上げた瞬間にヒットする。



これ以上踏みこむと、あっという間に斬られてしまう。

おそらく、このボスはこれ以外のパターンでは倒せないと思われる。もし、まだ基板を持ってクリアをあきらめてしまっていたのなら、ぜひもう一度挑戦してほしい。

シャドーダンサーの攻略担当は私ではありませんでしたが、私がゲーメストのライターになって一年もたっていないころ、やり込んでいたゲームです。当時、1コインでラスボスまでいったのは結構早かったのですが、それからが気の遠くなるほど長かったと記憶しています。何度も、クリアを挫折しかけました。このころ、私生活でも重大な問題に直面していた時期で実際のところゲームどころではなかったのですが…。

でも、あきらめずにこのゲームをクリアしたことが、今にしてみればその問題を解決して乗り越えることができた原動力のひとつになったような気がします。ゲームに勇気づけられたのでしょうか…もし、クリアをあきらめていたら…そんなことをいまだにふと考えることがあります。

今回、個人的に想い入れの強いこのゲームをレビューする機会を与えてくれたKAL君、そして最後まで読んでくれた読者の皆さん、ありがとうございました。



闘い終わって…。主を見上げる忍犬がとてもかわいい。



(栃木県　ナムコ1975さん) かみついてる間にJ太Ⓚ‥うえっ



(東京都　9XAW0044さん) シャドダンといえば車道ネタ♡

# 驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

**アイレム**
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・破邪伝 各5K
Mr.ヘリの大冒険 68K
ビジランテ・人工の猿さん 各3K
カブセレインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
クイズF1,1,2フイニッシュ3K
ロードランナーI・IV 各28K
ロードランナーII・III 各20K
スペランカー 18K
スパルタンX 10K
ガンボーキ・ガンフォース各10K
四川省 II (新品) 10K
くっすんおよよ (新品) 12K

**SNK**
スカイソルジャー 8K
カイロスの館 6K
名人戦(将棋) 8K
ストリートスマート 8K
ジョイフルロード H付 18K
ギャングウォース 8K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WH1・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット……各1K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……各0.5K
F,H,ダイナマイト 3K,WH II JET 3K,ガンガン行進曲 5K,ガロウIII 8K 他

**カプコン**
クイズ 三国志・殿様の野望 各2K
殿様の野望II・クイズD&D各5K
1942 8K
1943 12K
魔界村 18K
戦場の狼 8K
虎への道 10K
サイドアーム 10K
SF-1 18K
SF II 5K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ブラックドラゴン 18K
ラストデュエル 15K
ナイツオブザラウンド 15K
ナニッキース 8K
バース 22K
マジックソード 18K
USネイビー 18K
スーパーストII 特価
スーパーストII X 特価
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

**TOA PLAN**
ゴークス(レバー対応) 3K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
フィクゼイド 8K
達人 5K
達人王 15K
ドギューン 15K

**コナミ**
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム (c) 15K
バンクショット 3K
ザ・ハスラー 5K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 35K
〃 〃 III 30K
学問のすすめ 3K
ビットファイター 8K
ファイナライザー 8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
プーヤン (c) 8K
サーカスチャーリー 18K
ハイパーオリンピック 18K
ハイパーオリンピック84 15K
パロディウスだ 8K
サプライズアタック 5K
出たなツインビー 12K
マーシャルチャンピオン 10K
ジャンクラー 25K
グリーンベレー 8K
モクラデッセ(テストボード) 3K

**ジャレコ**
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ふたさん 28K
ソルタム 8K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
サイバトラー 10K
武田信玄 10K
エクセリオン 5K

**セガ**
親子ちゃん商社 H付 10K
スケ番倶1竜子 H付 18K
侍の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・登龍門 各5K
コットン 12K
ライオットシティ 8K
バンクパニック 6K
シャトーダンサー 8K
DDクルー 8K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザース(S24) 10K
クラックダウン 〃 12K
スクランブルスピリット〃 10K
ダンクショット S付 15K
サクリン 純正 25K
テディボーイブルース 38K
ピットフォールII 38K
モンスターランド 10K
アラビアンファイト 18K
ハーニングライバル 18K
ソニックヘッジホッグS付 18K

**タイトー**
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 28K
アルペンスキー 55K
ジャングルキング 45K
飛燕の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 15K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 7K
べんべろべー 18K
大旋風 3K
カダッシュ 10K
ハレースコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K

スーパークイックス 8K
ウォルフィート 10K
ヒットジアイス 3K
飛翔鮫(F.SHARK) 5K
特殊部隊 UAG 12K
ニューシランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 12K
ラスタンサーガ2 8K
あしたのジョー 5K
インセクターX 3K
パニックロード 8K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 5K
スラップファイト 5K
女子バレー 5K
エンハイアシティ 10K
アルバレスタ 12K
クロスシューター 8K
ダッシュ野郎 18K
パラメデス・フリップル 各5K
ピンポンキング 5K
レインボーアイランド 28K
女 門 25K
黄金の城 35K
スペースインベーダーDX 18K

**F-2 マザーボード付**
ブリルラ 65K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 58K
ミスハク大冒険 15K
キャメルトライ センサー付15K
ハットトリックヒーロー 6K
麻雀クエスト 8K
ダイノレックス 8K
忍者キッズ 6K
MJ-12 8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K(大基板)
〃 〃 3K(小基板)
※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

**F2-SUB**
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
ファイナルブロー 各1K

**デコ**
空手 15K
空手道 12K
キャプテンアメリカ 12K
ロボコップ 8K
サイコニックオスカー 15K
ダークシール 12K
〃 〃 2 15K
コブラコマンド 8K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
S R D 5K
リバレーション 6K
デスブレイド 8K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 12K

**テクノス**
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
WWFレッスルフェスト 3K
ドッヂボール 3K
ビーチバレー 3K
コンバットライブス 3K

**ニチブツ**
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 12K
テラフォース 8K
レジオン 8K
ハイホー・ハイホーII 各1K
五目ならべ(連珠) 8K
クレージークライマー 78K
ムーンクレスタ 純正 38K

**UPL**
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 10K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 10K

**クイズ各種**
学園パラダイス,ココロジー,TV合衆国, 各2K
ココロジー2 パニクルファンタジ365 アテナのハテナ 各3K

**テクモ**
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 18K
スーパーピンボールアクション10K
シルクワーム 6K
ワールドカップ 90 3K
タンクバスタース 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 18K
リムロッキンバスケット 2K
ワイルドファング 10K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K

**ナムコ**
ギャラクシアン 純正 38K
パックマニア 28K
爆突機銃艇 25K
ブレイザー 45K
メルヘンメイズ 48K
妖怪道中記 18K
ワールドコート 8K
タンクフォース 8K
スーパーパックマン 45K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ドラゴンセイバー 25K
未来忍者 35K
マーベルランド 28K
ワルキューレの伝説 55K
オーダイン 38K
コスモギャングザビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
ワンダーモモ 78K
スカイキッド 58K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
バラデューク 28K
リブルラブル 48K
エメラルディア 3K
エクスバニア 5K
ティンクルピット 10K
スーパーワールドコート 5K
グレートスラッガー 3K
ニューラリーX 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン 18K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 88K
ギャラクシアン(c) PIII 15K

**その他**
ヨットマン 58K
バルーンブラザース 3K
ミスターDO (c) 5K
アクレス 5K
ファイアートラップ 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
プロクレス 10K
F1グランプリ II 3K
スカイランサー 10K
ホラックス 5K
SDガンダム 2K
機動戦士ガンダム 5K
オーマイガー 3K
ブレイゾン 3K
リバーパトロール 純正 68K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K
ドンキーコング 58K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 22K
マリオブラザーズ 28K

**その他**
ファイアーハード(c) 28K
ファニーマウス 12K
エアーウルフ 12K
カウンターラン 10K
キャッスルオブドラゴン 5K
スティンガー 18K
ニュージケサグ 10K
ソニックウイングス 10K

**珍品・逸品**
シルバーランド 48K
ベラちゃん 48K
パーディ 25K
キャプテンスタントマン38K
ホレンチ 38K
フェニックス(c) 12K
プレアデス (c) 12K
◇◇豊栄(現在のバンプレ)
・スペースストレンジャー
・与作(ゴン平のコピー?)
・ギャラクシーウォース
モノクロビデオ出力 各35K

**麻雀** 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局、ファンクラブ夏物語、個人教授、麻雀フライデー、ビタミンC、ゲームイン、大霊界雀師、放浪記 発、カメラ小僧、大予言、ねるとん紅鯨団、各2K
早くやってよ、麻雀学園、七次元の妖精、クッとE雀、とってもE雀熱血グランプリギャル、各4K
トリプルウォース、トリプルウォーズ2、麻雀コミック劇場、クラブ90、麻雀 女学園、吉本劇場、爆発純情伝、沈黙の艦隊、実験ラブストーリー、クリニック、占い伝説、フマン、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各6K
スーチーパイ 10K
ファイナルロマンス 25K
SリアルIII 25K
SリアルIV 25K
SリアルV 30K

**大型機の迫力が家庭で**

| | | |
|---|---|---|
| ダライアス(3画面) EXT.ロム付 | | 38K◎ |
| アフターバーナー II | (a) | 18K |
| ギャラクシーフォースII | (a) | 38K◎ |
| サンダーブレード | (a) | 18K |
| バトルシャーク | | 12K |
| ウェック ルマン | (a) | 15K |
| エンフォース | | 10K |
| W. G. P. | | 8K |
| アウトラン | (a) | 38K |
| レール チェイス | (a) | 28K◎ |
| パワードリフト | (a) | 48K◎ |
| ラッド モビール | | 28K |
| アクアジャツク | | 10K |
| ギャラクティックストーム | | 98K◎ |
| ナイトストライカー | | 88K◎ |
| スーパーモナコGP | (a) | 18K |
| パンチアウト | (a) | 18K |
| ダライアスII(2画面) | | 20K |
| ウォーリアブレイド(〃) | | 15K |

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

**分割払いも利用できます。**

**基板高価買取** COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日 (祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

## 驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

**MEMO**

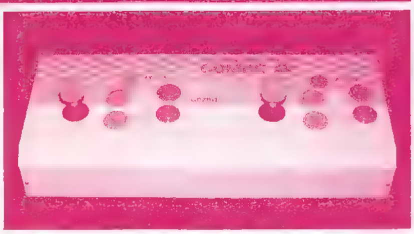
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

**すべてが標準装備** (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ,TV,ラジカセヘッドフォン接続可,録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像,余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子,VIDEO,RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用,ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P,2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。




※パソコン用モニター(15kHz対応のみ,400ライン専用は不可)も使用できます。

※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862,863等も高画質でゲームがプレイできます。

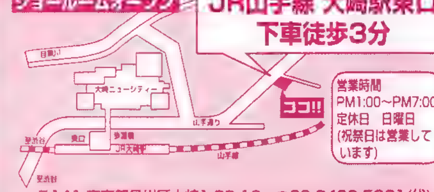
**12ボタン全てオートトリガー可。**
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

## 中古基板情報はFAXで!24時間OK!

**●操作方法●**

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

ショールームオープン JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分




営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

## 新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)…………… ¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

**(株)キョーワ インターナショナル**
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

1人でいるより100倍楽しい!!

通話料以外無料

GAMER'S NETWORK（ゲーマーズ ネットワーク）

# バンジーネット

↓ココからよく読んで下さい!!

## 究極バンジーネット 正しい!!利用法

☎03-5668-7676 に電話する

※ピポパの音の出る電話で使えます。

パーティールーム／コスプレの部屋／同人誌の部屋／友だち募集（格ゲー／？？／格ゲー）

※まず伝言板かパーティーを選ぶ!! いつも大人気満載!!

伝言板（数字と#を押す）

- 58# 文通友だち
- 50# 番組の案内
- 51# 同人誌
- 52# 裏ワザ
- 53# 女の子友達募集ゲーセン
- 33# みんながつくった伝言板の宣伝

伝言板録音専用電話 03-5668-7666

00#～99# フリー

- 66# みんなのパーティーライン待ち合わせ
- 54# 男の子友達募集ゲーセン
- 55# コスプレ友達募集
- 56# 格ゲー全般
- 57# イイタイホウダイ

いつもわいわいがやがや　このような部屋が6つ

あなた／Aさん／Bさん／Fさん／パーティールーム／Cさん／Gさん／Dさん／Eさん

イタズラやケンカはしないでね。落とされるよ。

全員が同時に会話できる!!

## 今月のおしらせ

1 ゲームの話、恋人や友達、仕事、学校の事でいつも盛り上がっています。

2 いつも人気者の人達ばかりです。はじめての人達にとってもやさしい人がたくさんいます。

3 夜の7時位から混むけどおもしろい。左下の解説にならってGO!!

（注）シスオペとは番組の秩序を保つ人たちで当社ではタモツくんとハルカちゃんがボランティアでやってるよ。

## 24時間無料で受付中!!

18才未満の方はご両親の承諾を!!

初めての方でも大喜び。365日フル稼働（無人です）。

# 03-5668-7676

聞くと絶対得するバンジーネットテレホンサービス 03-5668-7676 24時間テープ案内

時計の長い針が真上に来て時報が鳴ったら

バンジーGO!!

某有名人もいるよ!



いつも誰かいるのでつながりますが、時計の長い針が一番上に来たらGO!

PM3時 4時 5時 6時 7時 8時 9時 10時 11時 12時

夜中もネライメです。男の子も女の子もウジャウジャ!

伝言板録音専用電話番号 03-5668-7666

ダイヤルQ²ではありませんので安心してね

バンジーネットはみんなの味方です。※但し通話料はかかります。

## おねがい

### 初めて登録の方は10時間まで無料です。

10時間を超えた分は、パーティーライン60分＝1000円、伝言板60分＝2000円の料金です。

| 振り込み人 | 03-1234-5678山田太郎 |
|---|---|
| 連絡先 | 03-1234-5678 |

※登録した電話番号を名前の先頭に必ずつけること。
※必ず電信扱いで振り込む!!

振り込み先：あさひ銀行 渋谷支店 普通預金1286180 バンジーネット

現金書留でもご利用料金を支払うことができます。※登録した電話番号を紙に書いて利用料金と一緒に速達で送ってください。ご注意!! 登録した電話番号を送ってくれないとご利用できなくなりますので、必ず送ってください。

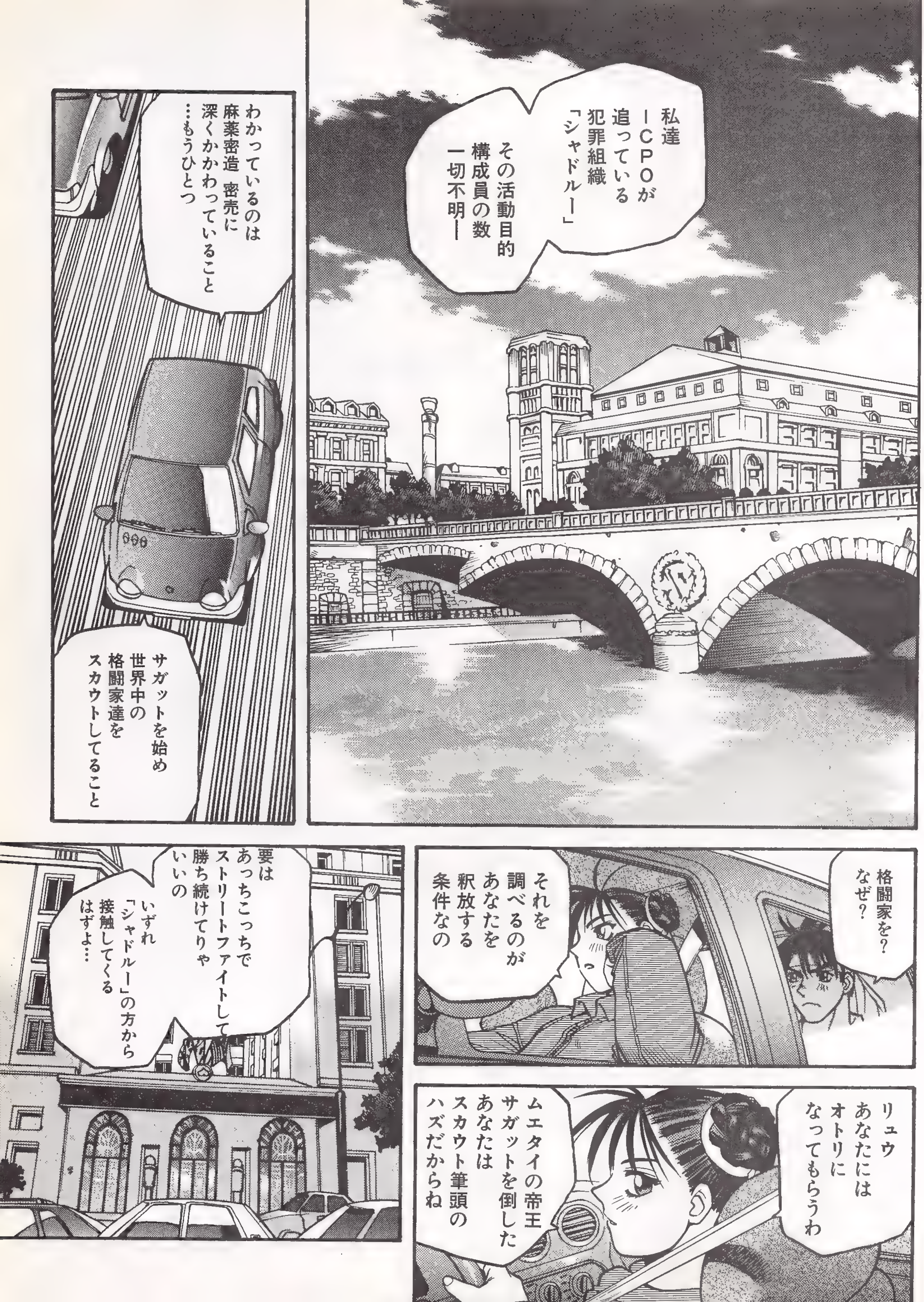
住所：〒133 東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局

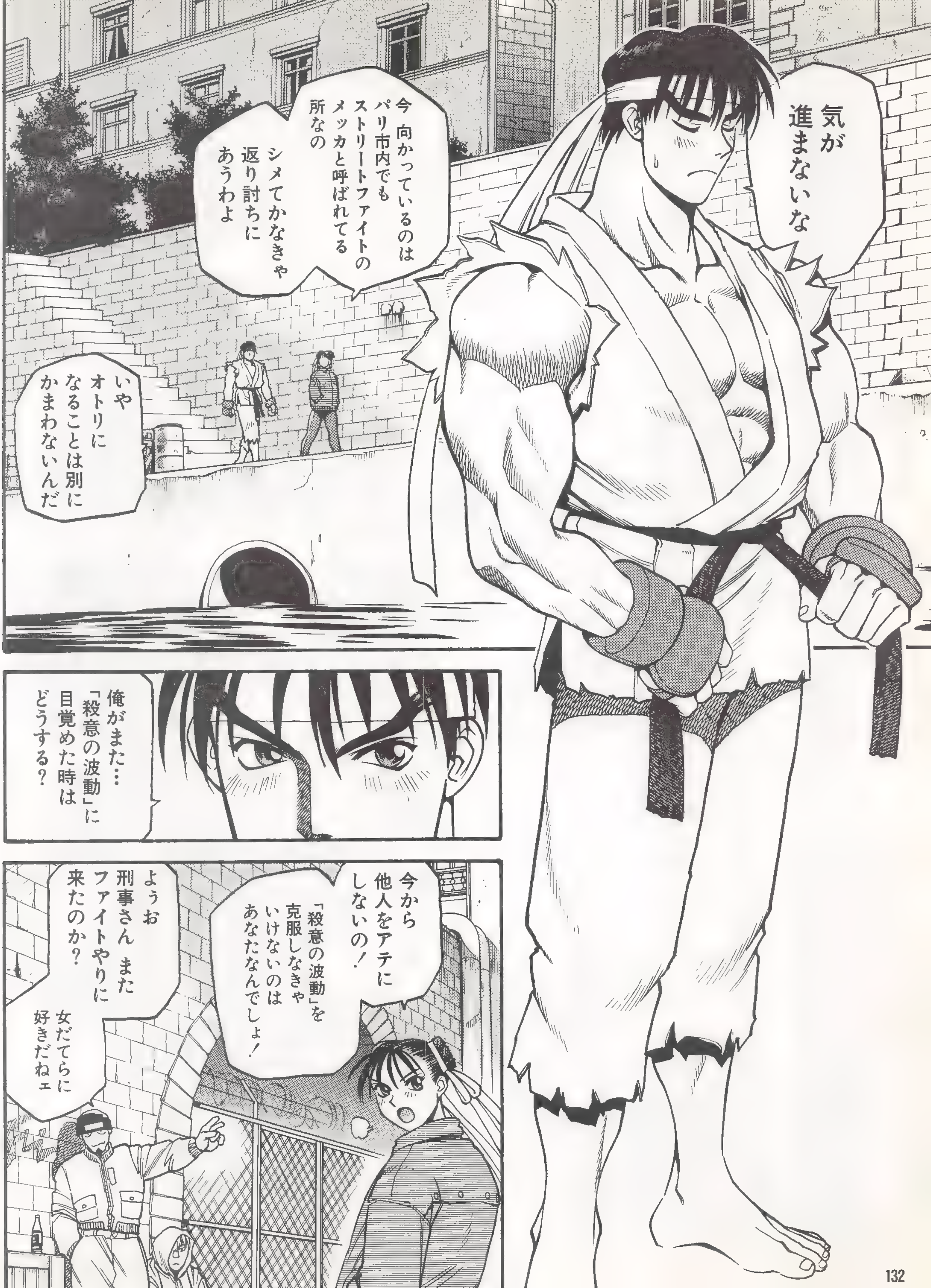
提供／バンジーネット事務局　発信地／東京TEL.03-5668-7777(代)



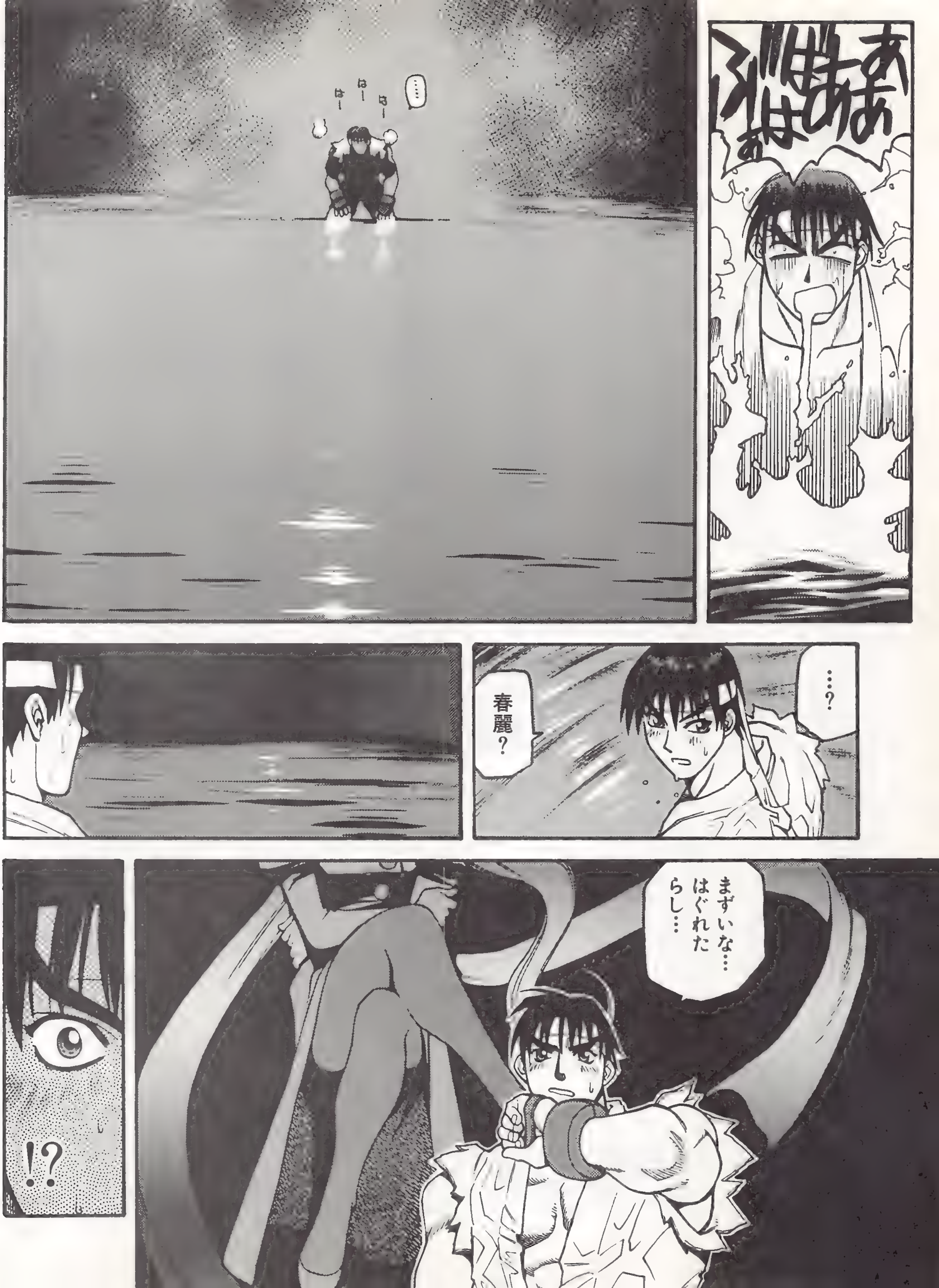
今
飛翔の時!!
ストリートファイターゼロ
タイの一件で破れたのつくろっておいたわよ
道着ぐらいマメに洗いなよホント!
臭いったらもー
押収物本人に返却っと
なんだって洗ったのか!?
この道着はかつて俺と闘った人々の技を無数に受けてきたんだ・・・
人それぞれ様々な想いが込められた技を・・・
それを洗い落とすなんて・・・礼を欠くことと思わなかったのか?
わ・・ない!!!
・・・・

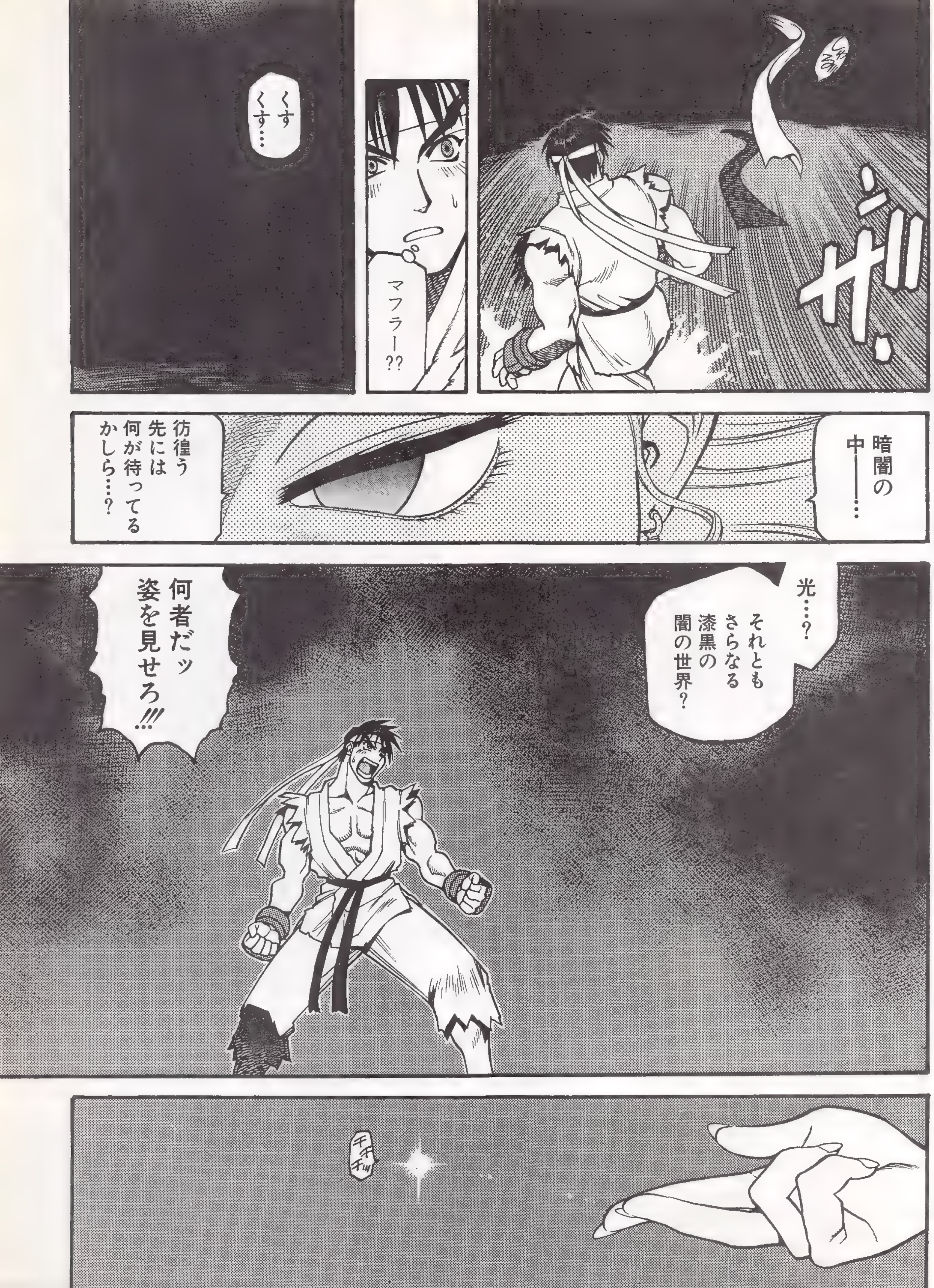

あら リュウ何か 落としたわよ?
タロットカード?
? 俺の持ち物じゃないぞ
©CAPCOM 1995
このカードより すべては始まる
0
FOOL
Round.5
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
中平正彦
いつの間に こんな物が…?
ねえ春麗 彼を更衣室に 案内して くれないかしら?


私達
ICPOが
追っている
犯罪組織
「シャドルー」
その活動目的
構成員の数
一切不明ー
わかっているのは
麻薬密造 密売に
深くかかわっていること
…もうひとつ
サガットを始め
世界中の
格闘家達を
スカウトしてること
格闘家を?
なぜ?
それを
調べるのが
あなたを
釈放する
条件なの
要は
あっちこっちで
ストリートファイトして
勝ち続けてりゃ
いいの
いずれ
「シャドルー」の方から
接触してくる
はずよ…
リュウ
あなたには
オトリに
なってもらうわ
ムエタイの帝王
サガットを倒した
あなたは
スカウト筆頭の
ハズだからね


気が
進まないいな
今向かっているのは
パリ市内でも
ストリートファイトの
メッカと呼ばれてる
所なの
シメてかなきゃ
返り討ちに
あうわよ
いや
オトリに
なることは別に
かまわないんだ
俺がまた…
「殺意の波動」に
目覚めた時は
どうする？
今から
他人をアテに
しないの！
「殺意の波動」を
克服しなきゃ
いけないのは
あなたなんでしょ！
よぅお
刑事さん また
ファイトやりに
来たのか？
女だてらに
好きだねェ

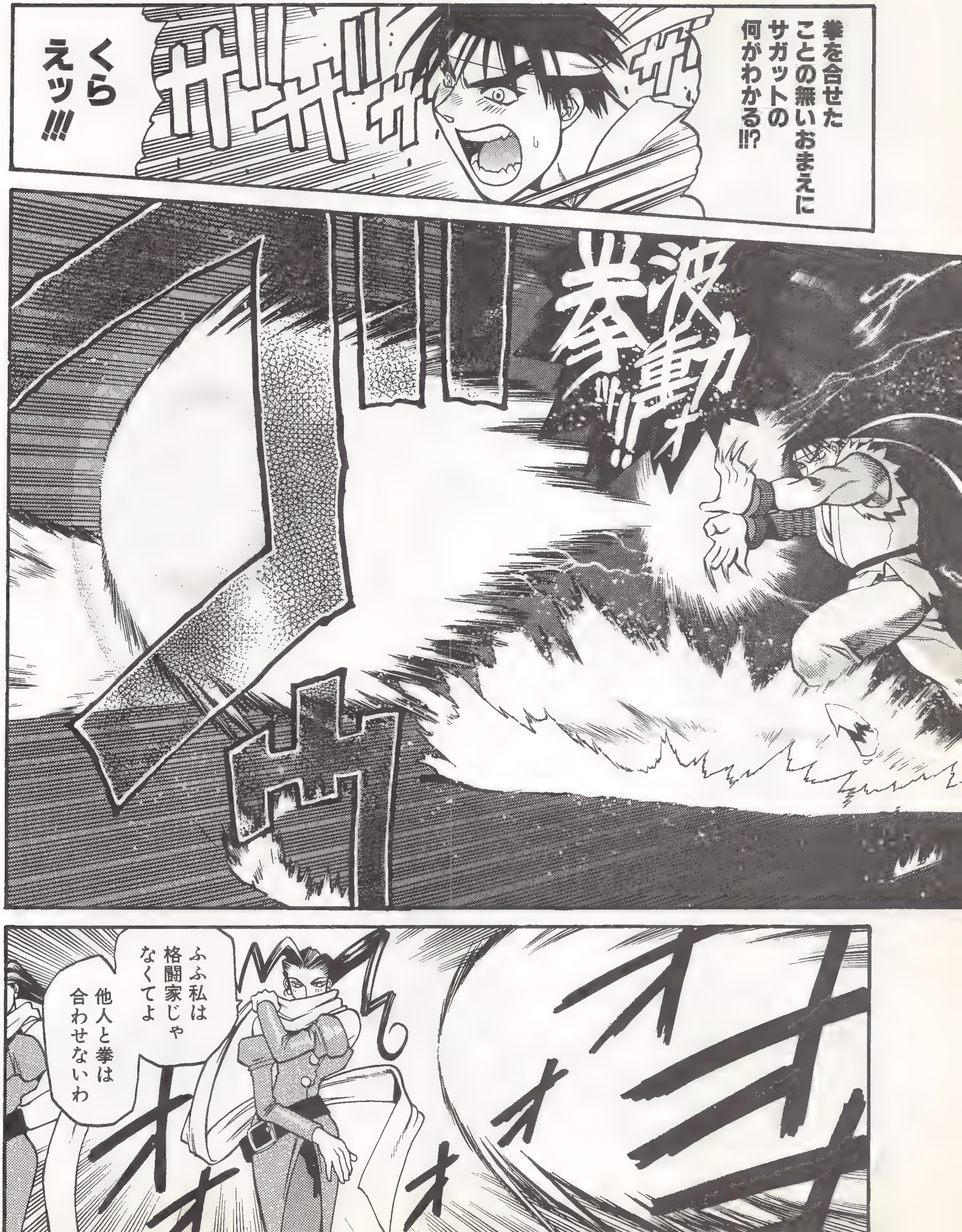

・・・また？
春麗
おまえ…
きッ今日は
彼が
闘うの!!
そりゃ
かまわねェけど
…強えのかよ
あんた？
イーグルとか
名乗るヤツが
朝から15人抜き
しやがってよォ
カケにならなくて
困ってたんだ
こんな
下水道で
野試合を？
リュウ
足もと
すべるから
気を付けて
げ
ザバオオ!
つる
ゴボゴボゴボ


……
はー
はー
はー
…?
春麗?
まずいな…
はぐれた
らし…
!?

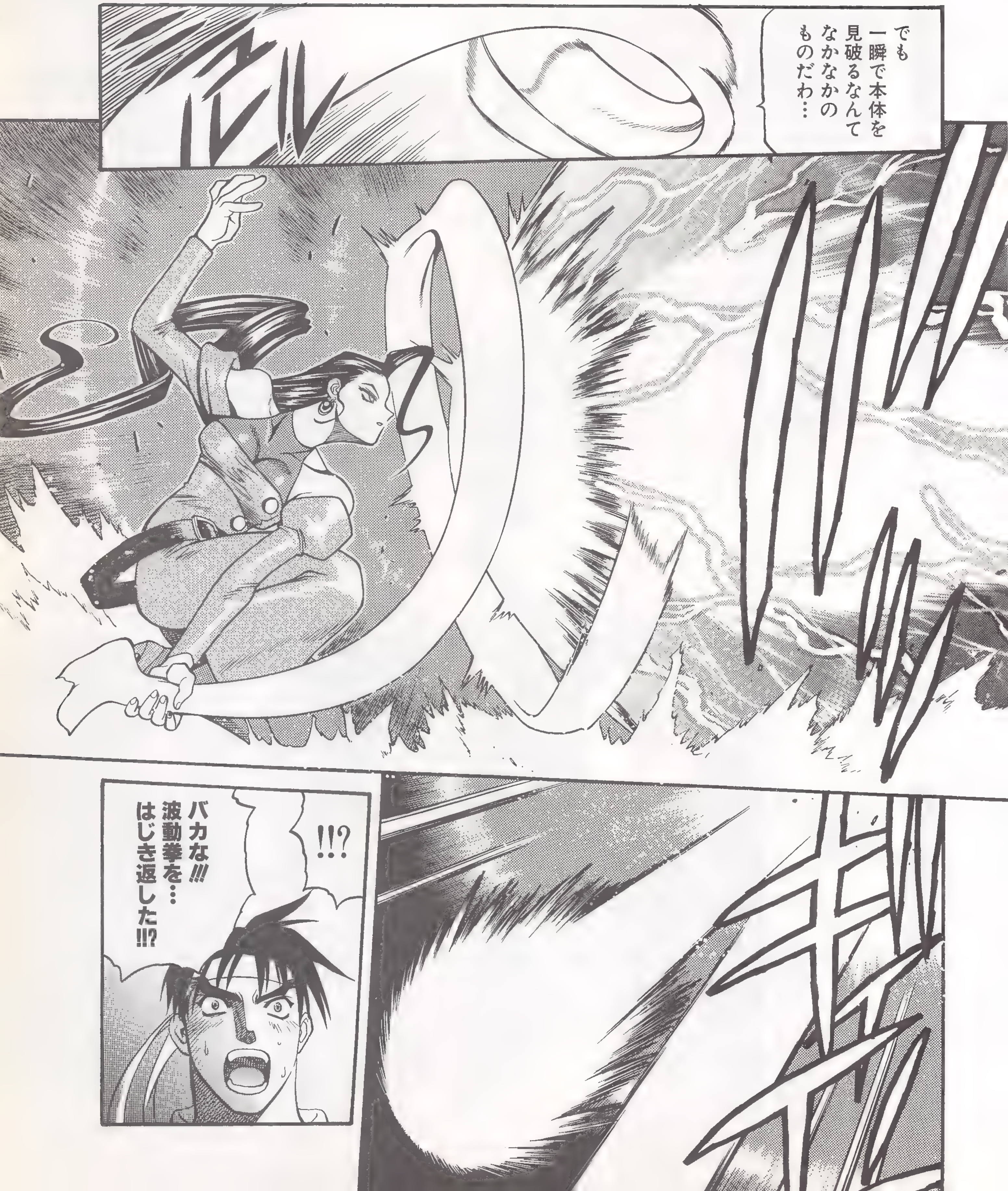

マフラー??
くすくす…
暗闇の中――……
彷徨う先には何が待ってるかしら…?
光…?
それともさらなる漆黒の闇の世界?
何者だッ姿を見せろ!!!

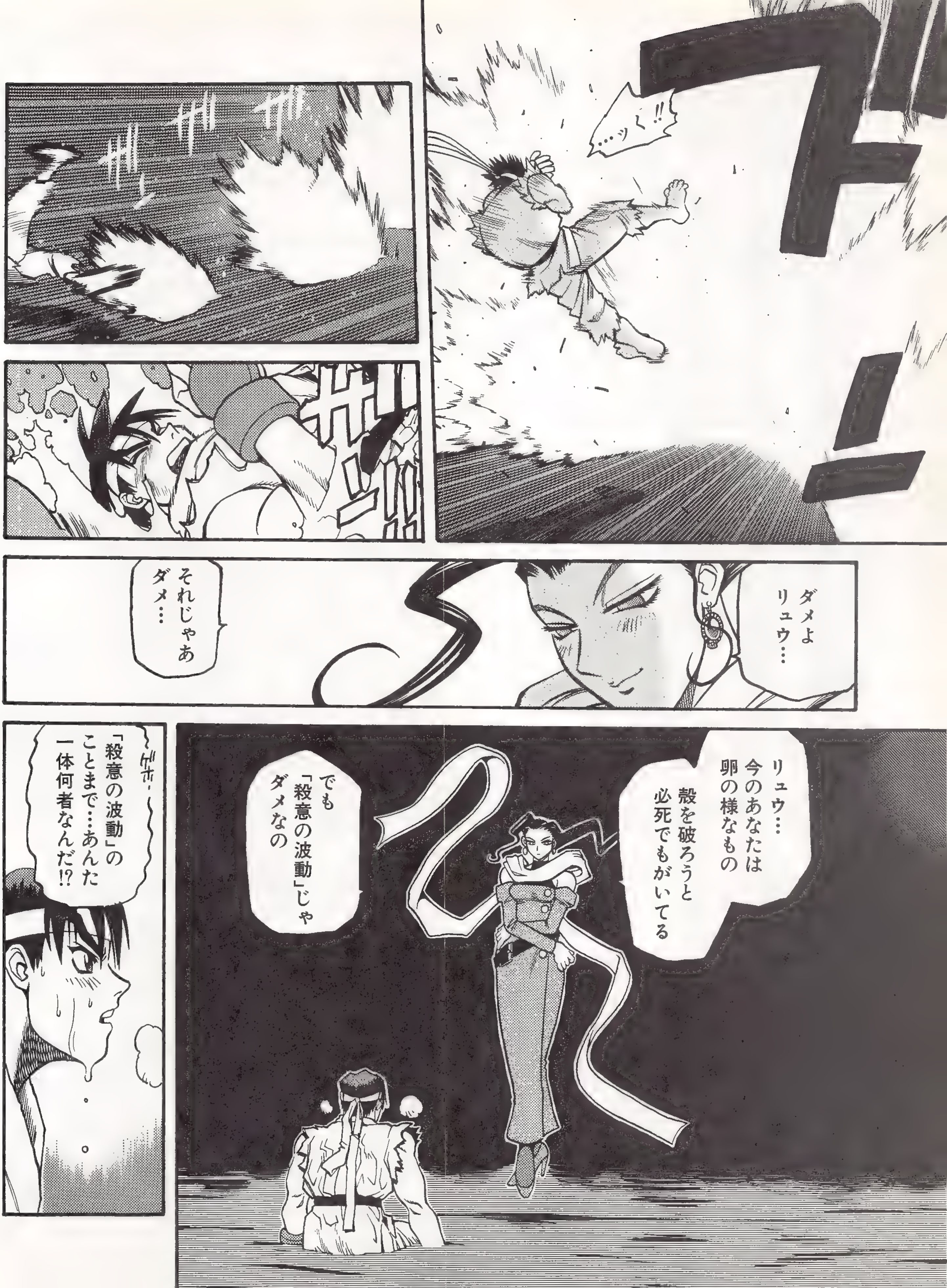

あなたの未来…占わせていただくわ
リュウ…
XII
GEDMAN
!? なぜ俺の名を!?


ズサ…
そうか きさまが 「シャドルー」の 一味だな!?
ザボ…
コッ… これは!?
幻覚か…!?
くそ あやしげな術を 使う女だ…
うふふ 脅えて いるのね リュウ
まるで 捨てられた 子猫の ようだわ
こんなコに 倒される 有様じゃあ あの サガットも 器が知れると いうものね



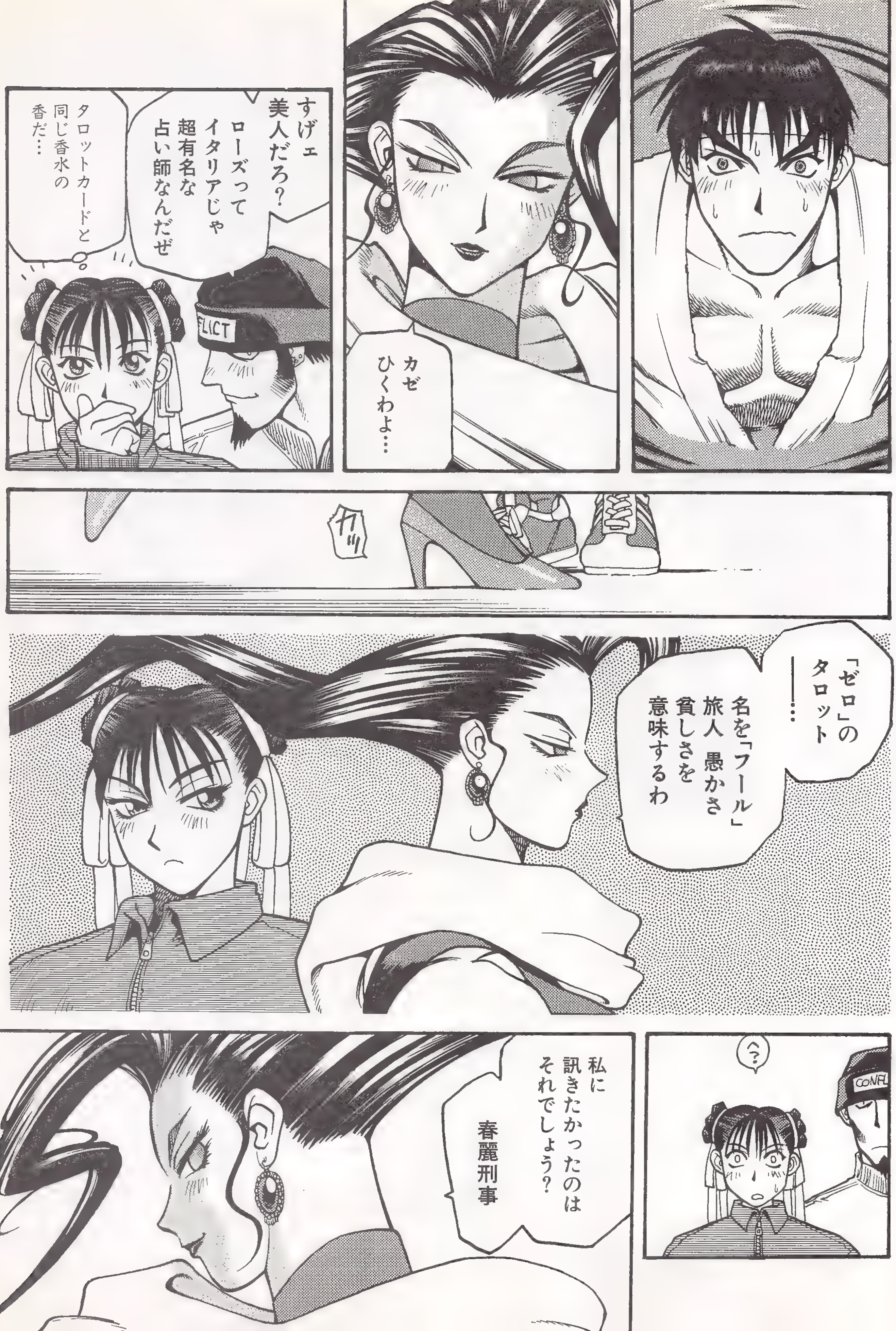
拳を合せたことの無いおまえにサガットの何がわかる‼?
ザザザザ
くらえッ‼
波動拳‼
オオオオ
ふふ私は格闘家じゃなくてよ
他人と拳は合わせないわ

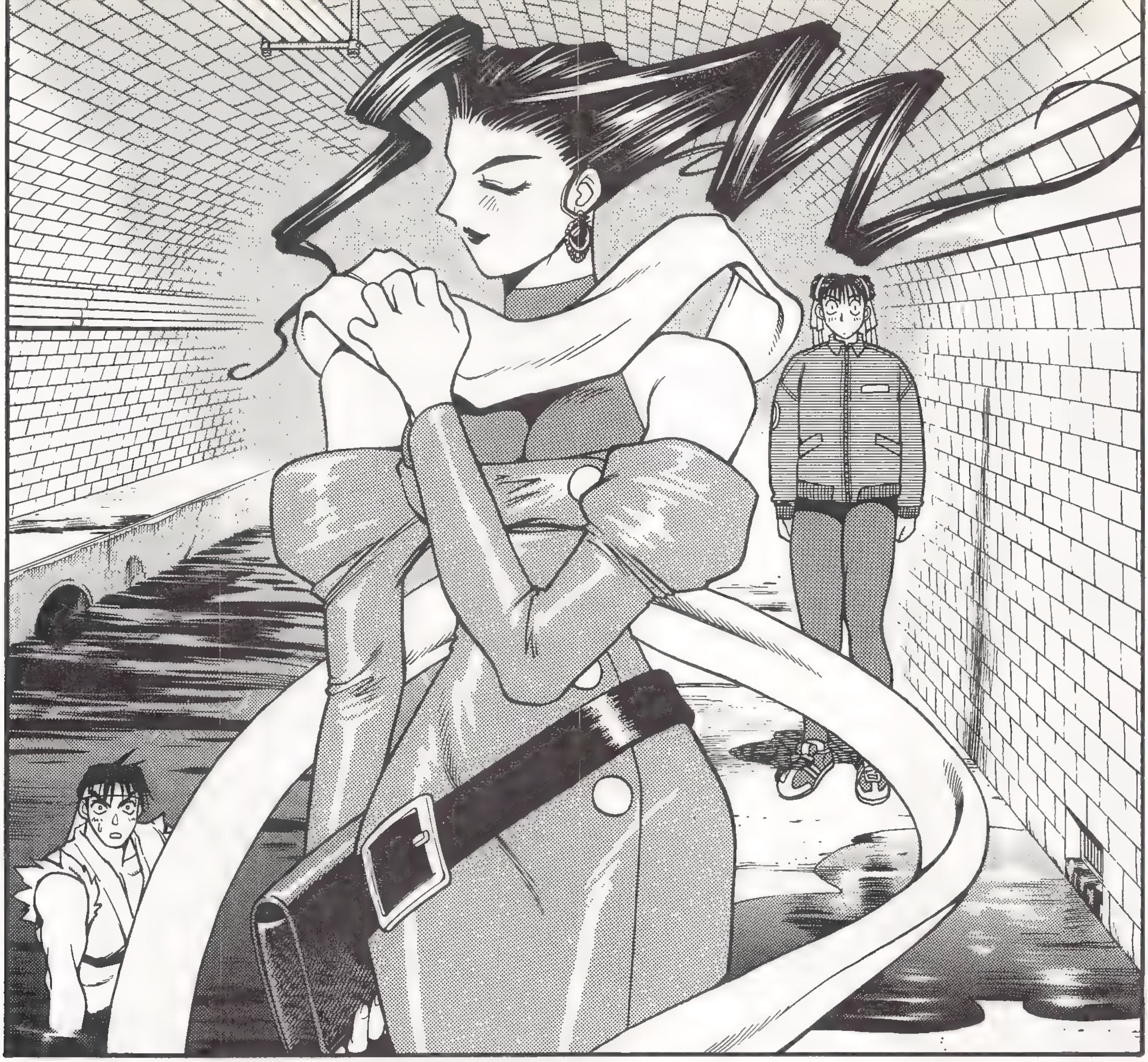

でも一瞬で本体を見破るなんてなかなかのものだわ…
!!?
バカな!!!波動拳を…はじき返した!!?


…ッく!!
ダメよ リュウ…
それじゃあ ダメ…
リュウ… 今のあなたは 卵の様なもの 殻を破ろうと 必死でもがいてる
でも 「殺意の波動」じゃ ダメなの
ゲホ…
「殺意の波動」の ことまで…あんた 一体何者なんだ!?


南・・・
そう
南へ向かうと
いいわ・・・
そこで
紅い・・・
炎の様な
2人の男に
会いなさい
南・・・


CONFLICT
あ〜もう！せっかく洗ったげたのに！
ぎゃははは!! 言ったそばから落ちるたァ律気な奴だぜ
……
夢…だったのか
くすくすくす…
あッ…お帰りですかローズさん!!
いやー今日はつまんねェ試合ばっかで申し分けないッス！
また よろしく!!
LAST RESORT


カゼ ひくわよ…
すげェ 美人だろ?
ローズって イタリアじゃ 超有名な 占い師なんだぜ
タロットカードと 同じ香水の 香だ…
カッ
「ゼロ」のタロット——…
名を「フール」 旅人 愚かさ 貧しさを 意味するわ
へ?
私に 訊きたかったのは それでしょう?
春麗刑事






まったく…ホントにねェ

NEXT!!

**業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!**

## 基板から大型機まで…
# 中古安売王 アップル

### ¥1,000～¥30,000の基板（一例）

| | | |
|---|---|---|
| ブランディア | ゲバラ（レバー無） | クイズ殿様の野望２ |
| 剣豪 | X-MEN（ロム） | １９４３ |
| パーフェクトソルジャーズ | ドラゴンブリード | Ｆ３サブボード |
| 球界道中記 | ワールドカップバレー'95 | エアデュアル |
| ネオジオ１本用基板 | ぷよぷよ | エイリアンVSプレデター(ロム) |
| ローリングサンダー２ | ガイアポリス | Ｆ１グランプリ１・２ |
| ドギューン | 究極タイガー | 登龍門 |

### ¥31,000以上の基板（一例）

| | | |
|---|---|---|
| サイバーボッツ | 究極戦隊ダダンダーン | 鉄拳 |
| ヴァンパイアハンター | ストリートファイターザムービ | マッハブレイカーズ |
| 海底大戦争 | アウトフォクシーズ | スーパーリアル麻雀PⅣ・PⅤ |
| 水滸演武 | ばくばくアニマル | バブルシンフォニー |
| バイパーフェイズワン | ぷよぷよ通 | プリティセーラー２ |
| 対戦ぱずるだま | レイフォース | 麻雀同級生 |
| ツインビーヤッホー！ | スーパースラムズ | バーチャファイター(基板のみ) |
| タイトーＦ３ボード | 能力向上委員会 | 日物LD麻雀セット(新品) |

●パネル（ボタン・レバー数）指定ＯＫです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。




**新品ラバー筐体(25インチモニター)**
**→140,000円（送料・税別）**

**中古ラバー筐体(25又は15インチ)¥95,000(送料・税別)**

●パネル付(ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。) ●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

## とにかくTELだ！

| 定休日 | 受付時間 |
|---|---|
| 日曜・祝日 | AM9～PM12<br>PM1～PM6 |

**→ご注文は必ず電話でお願いします。**
●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。チェックはすぐに行って下さい

**→割引券をもらって得しちゃおう！**
中古基板３万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

## 通信販売をご利用ください

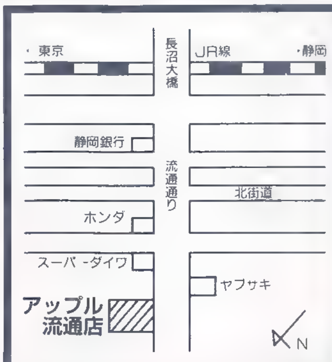
**資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで**
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
**TEL.054-248-4601㈹**
**FAX.054-248-0384**

**※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。**



**中古大型機も販売!! 合計1000坪の倉庫にいっぱいあるョ**




ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！

**静岡流通通り店・清水店**
**静岡駅南店・WIN店**
**真砂店・静岡登呂店**

営業時間は全店共通
**AM9時～PM12時**
ゲームコーナーは
**年中無休**

# NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

## NEO·GEO



44% OFF

☆ネオジオCD本体 定価¥49,800 ➡ 27,800（税込¥28,630） 数量限定



☆ネオジオ本体 定価¥48,800 ➡ ¥22,800（税込¥23,480） 数量限定

### 特別限定（先着30セット限り）

ネオジオCD本体＋餓狼伝説3 合計定価¥58,600 ➡ ¥29,800（税込¥30,690）

**新発売**

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価¥8,800 ➡ ¥6,408（税込¥6,600）
- ADKワールド（11/10発売）¥6,800 ➡ ¥4,835（税込¥4,980）
- 将棋の達人（10/20発売）¥7,800 ➡ ¥5,806（税込¥5,980）

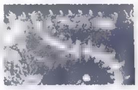


●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価¥29,800 ➡ TEL特価



10月20日発売 ●超人学園ゴウカイザー 定価¥29,800 ➡ ¥23,107（税込¥23,800）

●パルスター 定価¥32,000 ➡ ¥24,078（税込¥24,800）



- 将棋の達人 定価¥29,800 ➡ ¥23,107（税込¥23,800）
- ステークスウィナー（10/27発売）定価¥29,800 ➡ ¥23,107（税込¥23,800）

### 人気CDソフト大激安！（数量限定）

| | | | |
|---|---|---|---|
| ワールドヒーローズパーフェクト | 定価¥8,800 | ¥6,408 | （税込¥6,600） |
| アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | 定価¥7,800 | ¥5,806 | （税込¥5,980） |
| 餓狼伝説スペシャル | 定価¥7,800 | ¥4,835 | （税込¥4,980） |
| 餓狼伝説3 | 定価¥8,800 | ¥4,835 | （税込¥4,980） |
| 得点王3 | 定価¥7,800 | ¥4,835 | （税込¥4,980） |
| 餓狼伝説2 | 定価¥6,800 | ¥3,864 | （税込¥3,980） |
| 風雲黙示録 | 定価¥8,800 | ¥3,864 | （税込¥3,980） |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | 定価¥7,800 | ¥3,864 | （税込¥3,980） |
| 真サムライスピリッツ | 定価¥8,800 | ¥3,864 | （税込¥3,980） |
| パワースパイクスII | 定価¥5,800 | ¥2,893 | （税込¥2,980） |
| マジシャンロード | 定価¥4,800 | ¥1,922 | （税込¥1,980） |
| 得点王2 | 定価¥7,800 | ¥1,922 | （税込¥1,980） |
| サムライスピリッツ | 定価¥7,800 | ¥1,922 | （税込¥1,980） |

### カセット大激安ソフト（オール新品税込）

| | | |
|---|---|---|
| 餓狼伝説3 | 定価¥32,000 | ¥21,800 |
| 天外魔境真伝 | 定価¥29,800 | ¥19,800 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 定価¥29,800 | ¥19,800 |
| 風雲黙示録 | 定価¥29,800 | ¥19,800 |
| ダブルドラゴン | 定価¥29,800 | ¥17,800 |
| ギャラクシーファイト | 定価¥29,800 | ¥12,800 |
| 得点王3 | 定価¥29,800 | ¥9,800 |
| ワールドヒーローズ2 JET | 定価¥29,800 | ¥4,980 |
| ダンクドリーム | 定価¥28,000 | ¥4,980 |
| 龍虎の拳2 | 定価¥29,800 | ¥3,980 |
| 真サムライスピリッツ | 定価¥29,800 | ¥3,980 |

### ネオジオCDラインナップ（オール25%OFF～、税込）

| | |
|---|---|
| 定価¥7,800 ¥5,980 | ダブルドラゴン●ギャラクシーファイト●龍虎の拳2●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 |
| 定価¥6,800 ¥4,980 | 龍虎の拳●ソニックウイングス2●ワールドヒーローズ2 JET●パズルボブル●トップハンター●痛快ガンガン行進曲 |
| 定価¥5,800 ¥4,480 | ダンクドリーム●戦国伝承●戦国伝承2●ゴーストパイロット●ラストリゾート●サッカーブロール●フットボールフレンジー●餓狼伝説●ファイヤースープレックス●フライングパワーディスク●2020年スーパーベースボール●クイズ・キング・オブ・ファイターズ●ベースボールスターズ2●キングオブザモンスターズ2●雀神伝説●ビューポイント●ミューテーション・ネイション●クロススウォードII |
| 定価¥4,800 ¥3,700 | ラリーチェイス●ASOII●ニンジャコンバット●ナムー1975●麻雀狂列伝●バーニングファイト●トッププレイヤーズゴルフ●ザ・スーパースパイ●ラギ●ジョイ・ジョイ・キッド●リーグボーリング●ニンジャコマンドー●ワールドヒーローズ●ライディングヒーロー |

### パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

| | | |
|---|---|---|
| ファイティングスティックNEOII | 定価¥5,980 | ¥4,980 |
| コントローラープロ | 定価¥3,900 | ¥3,620 |
| ネオジオCDコントローラー | 定価¥1,800 | ¥1,670 |
| RFコンバーター | 定価¥2,600 | ¥2,600 |
| RGBケーブル | 定価¥2,200 | ¥2,200 |
| モノラルAVケーブル | 定価¥1,200 | ¥1,200 |
| ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1 | 定価¥7,600 | ¥6,980 |
| メモリーカード（ネオジオ用） | 定価¥3,300 | ¥1,980 |

### 中古コーナー（税込）

| 機種 | タイトル | 販売価格 |
|---|---|---|
| NCD | ネオジオCD本体（限定モデル） | ¥26,800 |
| NCD | ネオジオCD本体 | ¥24,800 |
| NG（カセット） | ネオジオ本体 | TEL |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | TEL |
| | 餓狼伝説3 | ¥18,800 |
| | 天外魔境真伝 | ¥17,800 |
| | ワールドヒーローズパーフェクト | ¥17,800 |
| | 風雲黙示録 | ¥15,800 |
| | ダブルドラゴン | ¥15,800 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | ¥12,800 |
| | ギャラクシーファイト | ¥9,800 |
| | クイズ・キング・オブ・ファイターズ | ¥9,800 |
| | 得点王3 | ¥7,800 |
| | 真サムライスピリッツ | ¥2,980 |
| | 龍虎の拳2 | ¥2,980 |
| | 餓狼伝説スペシャル | ¥1,980 |
| | サムライスピリッツ | ¥1,980 |

※その他セガサターン・SF・中古多数あり！
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

**中古ハード・ソフト高価買取り致します。**

- ネオジオ本体 ¥12,000
- ネオジオ本体（限定モデル） ¥22,000
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥17,000

### ☆NEC PC-FX 定価¥49,800 ➡ TEL

PC-FX対応ソフト（税込）

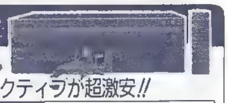
- アニメフリークFX I ¥5,950
- バトルヒート ¥3,980
- 卒業II ¥2,980
- 麻雀悟空/天竺 ¥5,980
- FXパッド ¥2,760

☆NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥14,800（税込¥15,240）

### DUO-R 対応ソフト（税込）

- 同級生（10/27発売 予約受付中）定価¥8,800 ➡ ¥6,800
- 銀河お嬢様伝説 ユナ2 ¥4,980
- しあわせうさぎ2 ¥8,800

### LaserActive



これ1台でマルチな楽しみ パイオニアレーザーアクティブが超激安!!

本体 定価¥89,800 CD、LDなどマルチディスクが楽しめる ＋

- MEGA-LDパック 定価¥39,000 メガドライブ（ROMカセット） メガCD メガLD この3種のソフトが楽しめる
- LD-ROM²パック 定価¥39,000 PCエンジン（Huカード） CD-ROM² LD-ROM² この3種のソフトが楽しめる

★本体＋MEGA-LDパック または LD-ROM²パック ➡ 超特価 合計定価¥128,800 ¥39,800（税込¥40,980）

ダブルパックでさらにお得 ★本体＋MEGA-LDパック または LD-ROM²パック ➡ 超特価 合計定価¥167,800 ¥55,800（税込¥57,470）

◎各パックのバラ売りもOK！ 各¥19,800（税込）
飛び出す画像で迫力倍増!!（対応ソフトのみ）
●3Dゴーグル（アダプター付）¥13,800（税込）

ない専用高画質ソフトも格安ご奉仕 このレーザーアクティブでしか楽しめ!!

MEGA-LD対応ソフト（税込）

- I WILL ¥1,980
- ピラミッドパトロール ¥1,980
- グレートピラミッド ¥1,980
- ロケットコースター ¥1,980
- ザッピング殺意 ¥1,980
- バーチャルカメラマン2 ¥2,980

LD-ROM²対応ソフト（税込）

- ヴァジュラ ¥1,980
- 3Dミュージアム ¥1,980
- クイズ エコノザウルス ¥1,980
- 悪魔の審判 ¥1,980
- マンハッタンレクイエム ¥1,980

### SEGA SATURN



50台限り ★セガサターン 定価¥34,800 ¥29,800（税込¥30,690）

**新作ソフト予約受付中!!**

| | | |
|---|---|---|
| 10/20 キングオブボクシング | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 10/20 サンダーストーム&ロードブラスター | ¥5,980 | （税込¥6,160） |
| 10/20 ときめき麻雀パラダイス（18才以上） | ¥5,980 | （税込¥6,160） |
| 10/20 X-JAPANヴァーチャルショック001 | ¥5,980 | （税込¥6,160） |
| 10/27 ぷよぷよ通 | ¥4,320 | （税込¥4,450） |
| 10/27 F1ライブインフォメーション | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 10/27 ハングオンGP'95 | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 10/27 セガインターナショナルビクトリーゴール | ¥4,320 | （税込¥4,450） |
| 10/27 ワールドシリーズベースボール | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 10/27 プリンセスメーカー2 | ¥6,777 | （税込¥6,980） |
| 10/27 バーチャルオープンテニス | ¥6,777 | （税込¥6,980） |
| 10/27 アメリカ横断ウルトラクイズ | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 11/2 峠キングザスピリッツ | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 11月 ドラゴンボールZ 真武闘伝 | ¥5,980 | （税込¥6,160） |
| 11月 X-MEN | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 11月 ストリートファイターIIムービー | ¥5,980 | （税込¥6,160） |

**おすすめ人気ソフトコーナー**

| | | |
|---|---|---|
| バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～ | ¥1,243 | （税込¥1,280） |
| バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～ | ¥1,243 | （税込¥1,280） |
| ゴールデンアックス・ザ・デュエル | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 出たなツインビーヤッホー！ | ¥4,980 | （税込¥5,130） |
| 天地無用！魎皇鬼 | ¥6,777 | （税込¥6,980） |

**超激安新品ソフトコーナー（数量限定）**

| | | |
|---|---|---|
| ファイプロ外伝ブレイジングトルネード | ¥2,893 | （税込¥2,980） |
| ストリートファイターリアルバトルオンフィルム | ¥3,864 | （税込¥3,980） |
| 実況パワフルプロ野球'95開幕版 | ¥3,864 | （税込¥3,980） |
| 水滸演武 | ¥3,864 | （税込¥3,980） |
| アイドル麻雀ファイナルロマンス2（18才以上） | ¥4,835 | （税込¥4,980） |
| TVアニメーション スラムダンク | ¥4,835 | （税込¥4,980） |

**パーツコーナー（税込）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| コントロールパッド | ¥2,320 | マルチターミナル6 | ¥3,520 |
| サンサターンパッド | ¥3,230 | ムービーカード | ¥17,800 |
| ファイティングコマンダーSS | ¥2,300 | フォトCDオペレーター | ¥3,800 |
| バーチャスティック | ¥4,480 | RGBケーブル | ¥2,500 |
| ファイティングスティックSS | ¥4,980 | S端子ケーブル | ¥1,850 |
| シャトルマウス | ¥2,780 | RFユニット | ¥1,850 |
| レーシングコントローラー | ¥5,800 | ステレオAVケーブル | ¥1,850 |
| ミッションスティック | TEL | | |

### ☆セガ SUPER 32X 定価¥16,000

49%OFF ¥9,515（税込¥9,800）

- スターウォーズアーケード ¥1,980
- V.R.デラックス ¥2,980
- モータルコンバットII ¥3,980
- メタルヘッド ¥3,980

予約受付中!! 10/20 バーチャファイター 定価¥7,800 ¥5,806（税込¥5,980）

★その他ソフト激安価格で在庫あり!!

☆SANYO 3DO TRY（フロントローディング） 定価¥54,800 53%OFF ¥25,800（税込¥26,570）

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800 42%OFF ¥25,800（税込¥26,570）

### 支払方法

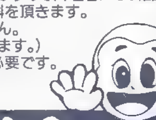
①代引（商品代金＋送料800円～ ＋代引手数料400円～）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円～）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

注 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482－3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

注
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店 一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
注 通信販売は本店のみです

- 御器所店●名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南） ☎841-6286
- 八田店●名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西） ☎411-3690
- 南区店●名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北） ☎824-0054
- 大曽根店●名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北） ☎915-8842

ゲーメストZ文庫

ゲーメストZ文庫は完全書き下ろし!!

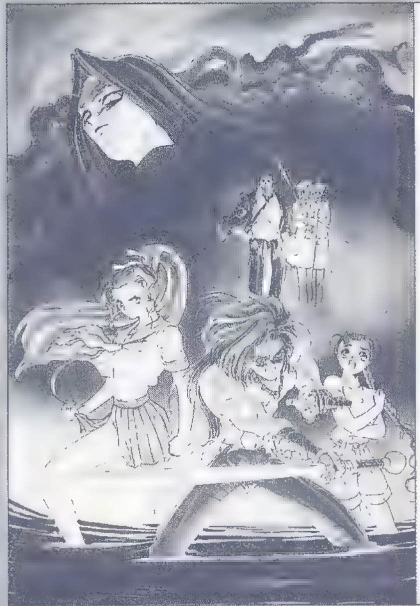
# 好評発売中!!

## 最新刊

著者:三宅一明 With M2
イラスト:此路あゆみ

# 幻世神話 ラスト・ラグナロク

第①巻 定価590円(総256頁)



オリジナル小説

背表紙がエメラルドグリーンだよ

11月20日(月)発売予定!

## 『サイバーボッツ ～デビロット姫編』(仮)

著者：美月ひな／イラスト：土代昭司　予価590円（総頁数未定）

ゲーム小説

背表紙がパッションオレンジだよ

**ゲーメストが放った二本のゲーム小説! もう感激の好評発売中!**

『ヴァンパイア ハンター外伝 モリガン編～紅い月の魔女～』
著者：嬉野秋彦　カバーイラスト：河野里佳　口絵＋挿絵：野中健
定価570円（総224頁）

『ストリートファイターII① ウルティメットタワーズ』
著者：いさき玲衣　カバーイラスト＋口絵：ことぶきつかさ
挿絵：山田秋太郎　定価590円（総256頁）

☆もう読んでくれた？　どうだった？　感想欲しいなー♥（編集部）　ファンレター欲しいなー♥（著者）　そして、次のも読んだら何か送ってくれると嬉しいなー♥♥（双方）

# ゲーメストの単行本



10月20日(金)発売!謎本シリーズ第13弾

## 『鉄拳の謎』

監修：ナムコスタッフ
編著者：ゲーメスト書籍編集部
定価880円(総192頁)

各キャラの生い立ち、人間模様、大会参加の動機ーーー荒野に集まった面々の、真実の鍵がここにある！　美しいCGイラストを満載。この本を読めば鉄拳2がますます面白くなる！

★編集進行度100パーセント完成

サイバーボッツ&パワードギアの熱烈なファンたちへ。

## 今秋発売予定　永久保存版『サイバーボッツ設定資料集』(仮)

誰もが気になるVA（ヴァリアント・アーマー）の詳しい設定が、カプコン開発スタッフの特別描き下ろしイラストや秘蔵のイラスト、没イラスト、VAのデータなどこれでもかというぐらいに、迫力のA４サイズでドドドーーーと大・公・開！
「期待するのじゃ、わらわのお願いじゃ♥」（デビーからのお願いその４）

予価1800円(A4判 総128頁)

★編集進行度35パーセント（急がねば）

## 途中経過情報③　『ゲーム用語辞典』(仮) A5判サイズにする予定

みんなの記憶から消え去りつつある幻の本。ハガキを送ってくれた人たち、もう少しあったかい目で見守ってちょうだい。只今、ちゃくちゃくと進行中！
早く皆さんにお届けできるよう頑張ってます！　だから……。

★編集進行度45パーセント（急がねば）

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

## 通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

# DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

物の価格は需要と供給。買う人がいいのなら、他人が口出しするようなことじゃないけど、個人的には最近の同人誌は高騰しているような気がする。僕の基準は、一応、頁10円、カラー表紙で100円プラスなんだけど、どう思う？ もちろん内容を無視して言っても意味はないんだけどね。

## 投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月30日発売号締め切りは10月20日、12月15日発売号締め切りは11月6日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず書いて指定してください。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです

### OLIO II



MLA Record発行、51分17秒（12曲）CD。2000円を銀行振込後、振込証のコピーを連絡先へ郵送。振込先は（富士銀行羽田支店普通口座1420186 エムエルエー ダイヒョウ ニッタ カツヨシ）。

「日夜ゲームを作り続けるサウンド開発者たちが作った、収録曲ごとにジャンルの違うオムニバスCD第2弾です」

インストあり、ボーカルありの、フシギなごった煮CD。（〒343 埼玉県越谷市下間久里728-1 新田勝貴）

### DANGER!




PLAYERS COMPANY発行、個人誌、B5判36頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替にて。

「キャラやチームは偏ってますが愛はあります」

KOFショートギャグ本。強烈な特徴はないが、外してないギャグを、巧い絵で丁寧に描いてあって完成度が高い。描き手さんは見習おう。別に日本チーム寄りではない。（〒352 埼玉県新座市新堀2-14-45 武蔵野マンション103号室 笹沼由記子）

### 燃えるナイスガイ



空間コカコーラ発行、個人誌、A5判46頁オフ、表紙2色。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「表紙の紙と色が大失敗っす。しかし在庫は山ほどあるので買ってやってください」

こんなコメントはいかが～ん。内容は1ページギャグその他。実録マンガが面白い。苦労が報われにくいタイプみたいだけど、独特の絵柄で頑張って。（〒940-21 新潟県長岡市下山4-27-3-7 大岩方「TUR」係）

### 夢見るぐらい愛して



平成達人王発行、個人誌、A5判36頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+140円切手にて。

「ケンスウ♡アテナ+α。軽めの内容なので気軽に読めます」

絵が下手じゃないのに、ぎこちなさが目立つ。でも無駄頁がなく、密度が高いのは褒められる。ギャグ、4コマ本。（〒438 静岡県磐田郡豊田町一言2810-1 後藤奈津子）

### PARADISE LINE

酸欠金魚発行、B5判28頁コピー。代金後払い。まずは送料190円切手のみにて。

「最近のサウスタウンがいまいち気に入らない人、どうぞ」

街のシブいシーンを切り取った、ショート小説6本。（〒030 青森県小柳朽葉39-42 照井陽子 GM）

### 日本ピンボール改造計画

マルコーニ菓子店発行、A5判104頁オフ、表紙カラー。900円の無記名小為替+40円切手で。

「ピンボール優良店の作り方などをマニュアル化しました。その他、ロードショーの攻略特集などもあります」

初心者の入門書にもなる、ピンボール攻略誌。（〒466 愛知県名古屋市昭和区広瀬町1-10 石川尚人）

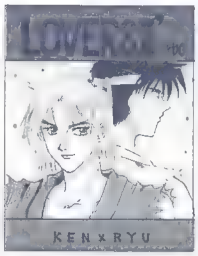
### 実験問題・準備号

川上稔発行、2HDのFD1枚。80円切手×3枚にて。

「掟破りのディスク本。TXTファイル構成の文章ONLY！ 好きなことを語って考えてみよーじゃないの！」

実験小説や投稿文など。ウィンドウズのメモ帳で読み込めるファイルサイズに分割してあるともっといいと思う。（〒197 東京都秋川市雨間1937-77 川上稔）

### LOVERS II 'turbo

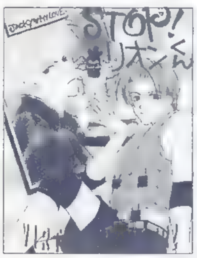



無限の衝撃発行、B5判20頁オフ、表紙2色。200円の無記名小為替+190円切手にて。

「幸せな拳×隆本。ソフトホモです（笑）」

まだまだ煮込みが足りないぞ。AからBに行きかけなネタを含め拳×隆のみの本。（〒216 神奈川県川崎市宮前区平3-2-5 斉藤朋美）

### STOP! リオン君




うきゃポンとさおりん発行、B5判96頁オフ、表紙カラー。1300円の無記名小為替+310円切手にて。

「VF2・リオン×ジャッキーアイドル本。ちょっとはきちがえてるかも♡ お子様は読まないでネ」

リオン、ジャッキーをタレントに、サラ、パイをマネージャーとした43頁ストーリーがメイン。一応18禁。（〒512 三重県四日市市南垂坂町810-122 林香世）

### 大江戸裏慕情・弐



AMAZON ZOOM発行、A4判36頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「牙神×紫ナコ…という変な本でス。とりあえず18禁」

ギャグでH。ちょっと作りが乱暴だぞ。画力はあるけど。18歳未満の方の購入は禁止。（〒196 東京都昭島市緑町4-23-20 久保（様）方「大2」係）

### TOP&BOTTOM2




PIN&TED発行、B5判52頁オフ、表紙カラー箔押し。800円の無記名小為替+240円切手にて。

「『花と液体』がコンセプトのゲーム女の子H本です」

それほど濃くないH本。舞、モリ&フェリなど。18歳未満の方の購入は禁止します。（〒807-11 福岡県北九州市八幡西区千代1丁目11-10 古野由香）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。[illegible]内容にご注意ください。また[illegible]書かれたものは、掲載できません。

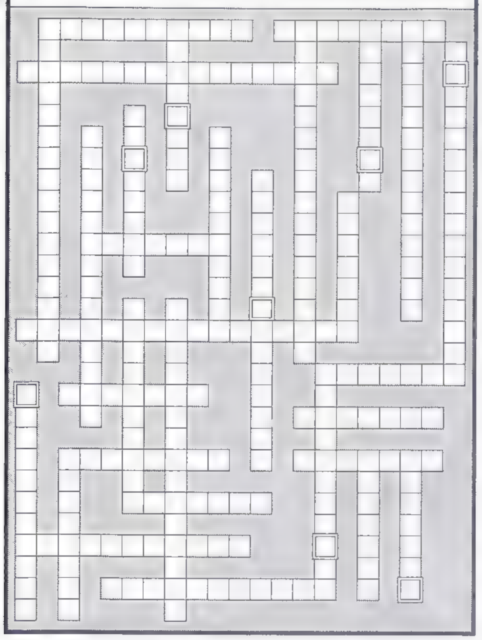
# 伝言板



# スケルトンパズルNo.8

出題　APAPA

## スケルトンNo.8問題



がんばって、がんばって、文字を重ねていったんだけど、重ねれば重ねるほどパズルとしては簡単になっちゃうんだよなぁ。ってわけで、難度は低～い、と思う。

## 解き方

ゲーム名群にあるゲーム名を、まず初めは文字数を基準に枠に収め、それから次に、文字数の条件に、クロスする部分の文字の条件を加味して、入るゲーム名を次々と決めていきます。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字と見なし、「Ⅱ」は1文字と見なします。また、ゲーム名は余らず、上→下、もしくは、左→右の方向にのみ読みます。

全部の枠に文字が入ったら、二重枠中の文字を並べ替えて、あるゲーム名を作ってください。二重枠内の文字はすべて使います。

ただし今回は、ゲーム名群のゲーム名が1つ余ります。そこで解答は「余るゲーム名」と「二重枠中の文字を並べ替えてできるゲーム名」のペアを答えてください。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、10月30日必着で、〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　ゲーメスト編集部『スケルトンNo.8係』あてに送ってください。

正解者の中から、巧考力策(こうこうりきさく)に努めた5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、軽く暇つぶしに解くのだっ!!

### ●ゲーム名群

- ・アシタノジョー
- ・ギャラクシアン
- ・クラックダウン
- ・ストラテジーX
- ・ドリフトアウト
- ・ノストラダムス
- ・フロントライン
- ・ムーンクレスタ
- ・ヨウジュウデン
- ・チキチキボーイズ
- ・チョップリフター
- ・ヘビースマッシュ
- ・マアジャンシカク
- ・マジンガーゼット
- ・ダブルドラゴンⅡ
- ・アトミックロボキッド
- ・キャプテンコマンドー
- ・ストリートファイター
- ・ビッグイベントゴルフ
- ・ギャラクシーフォースⅡ
- ・ストリートファイターⅡ
- ・ストリートファイターⅡ
- ・ファイターズヒストリー
- ・シンニュウシャイントオルクン
- ・ストリートファイターⅡターボ
- ・ストリートファイターZERO
- ・スーパーストリートファイターⅡ
- ・ツウカイガンガン
- ・コウシンキョク
- ・エイエスオウⅡラストガーディアン
- ・キュウキョクセンタイダダンダーン
- ・スーパーストリートファイターⅡX
- ・ビショウジョセンシセーラームーン

## 当選者発表

『スケルトンNo.7』は正答率97%。正解者難易度アンケートは、VH0%・H11%・N27%・E39%・VE18%・無回答5%と、前回よりVHとVEが共に減り、NとEに集まるという、ちょっと妙な結果でした。

文字からゲーム名を作るのが難しいという意見は、今回は少なかったな。スケルトン自体の難しさとのバランスの問題かもしれない。

それにしても、簡単すぎるという意見が最近目立つのだ。がつんと難しい問題も、たまにはいいかもしれないなぁ。やろ～かな～。

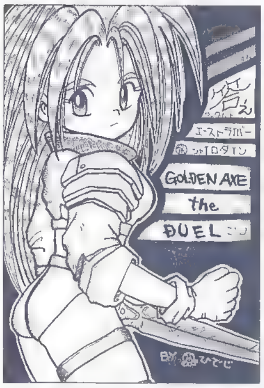
### ♥当選者♥

PN
- 赤堀祐司君（北海道）
- 綾野弘美さん（埼玉県）
- 前島聖美さん（埼玉県）
- 小林亜紀子さん（愛知県）
- 石本譲君（滋賀県）

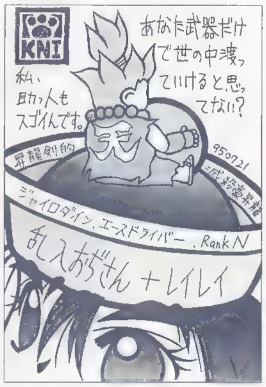
以上5名。おめでと～。では、お返事コーナーに突入～っ♪

森下昌弘君、150号にパズルがなかったのは、広告ページに食われちゃったからです。当コーナーではなく、編集部に抗議お願いします。立岩純君、創刊からちょっとの間は、担当者が違ったんだ。もとみ・Sさん、子連れゲーマーも、これから増えていくでしょうね。石田大介君、パズル本の題名は『ゲーメストのパズルだよ！』で作者は……俺だぁ。JET君、修正はいいけど、間違いは掲載率低下を招きます。梅本剛史君、青で書いちゃだめ。ますのすし君、サインペンだから、では没らないけどね。村岡洋平君、ハガキの鉛筆書きは擦れて消えるからだ～め。井上博之君、近いぞ、『春夏冬中』は『商い中』と読むのだ。なつ・き君、キャラの魅力、同感。勇者の使い手君、違う種類のパズルは、毎月の30日号でどうぞ。はい、ではまた再来週のこのコーナーで。

## 今月の残念賞




PN　定岡秀治君（東京都）⑫
へそ出しルックのミラン・フレアー。コマンド難し～のよね。




PN　KNI君（千葉県）⑫
はい、思ってます、ってね。どげん、とぶつかってピヨピヨぉ。




PN　無限大君（兵庫県）⑫
おひるねが趣味の西田みかちゃんを隠しての、正解の発表～。




PN　高野すずきさん（大阪府）⑫
クーラーは使えば使うほど、地球を暑くするんだぜぇ。耐えよう。




PN　画力向上委員君（埼玉県）⑫
今回の、むーちゃんを改造して人気アップだ計画ハガキはこれだ。

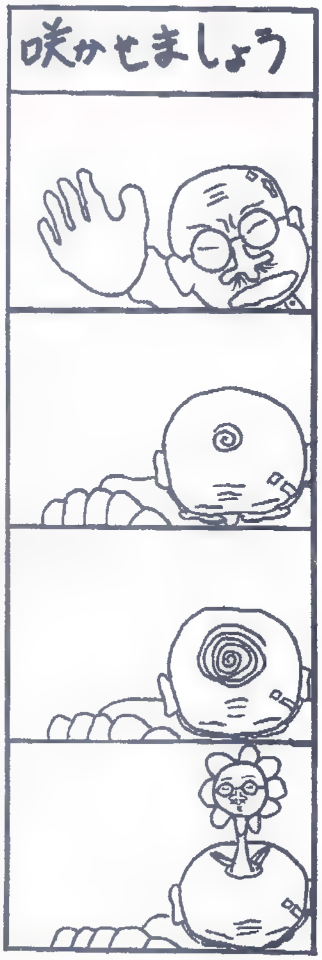
### 佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

# 天使万歳ふたたび

第35回

4コマ・文
佐竹雅昭

**物**事に没頭し、後戻りできなくなった経験は、誰しも持っているよね。また、対象がリスキーであればあるほど没入度も高くなりがち。人は皆ギャンブラーの素質を持っているのかもしれないね。




## コインゲームへの道

コインゲームに凝っている。まだ小学生の頃、私はよくコインゲームをしたものだ。当時は、ただ単にコインを下に落とすだけの安易な機械であった。

しかし、現在は違い、一発大逆転が味わえるゲームになっている。

現在の進化したコインゲームを見た瞬間、私は鳥肌が立ってしまった。今まで数々のゲームを克服してきた私の心に、懐かしさと新鮮さがよぎったのだ。

私がチャレンジした台は、コインの落とし穴が2つ。そして、落下途中にデジタル式のチェッカーが左右に移動しているタイプのものだ。

表示される数字は1～9。9になれば上から9枚のコインが落ちてくるのだ。

ゲーム機の中にあるコインの山を、何とか手に入れたい。狙うなら10枚20枚と包まれたものか50枚・100枚と大量に入っている容器のどれかだ。たぎる欲望が、1000円をコインに替えさせようとした。

1000円だとコイン35枚。2000円では多少お得で80枚のコインと替えられる(ゲームセンターめ、やるわい)。私は騙されているのがわかっていながら、2000円分をコインに替えた。

## 目指すは台のコインすべて!

ゲーム機に向かい、コインをゆっくりと入れた。すると、いきなりコインがチェッカーを通って数字が回り出した。9!

上から9枚のコインが落ちてきた。

幸先がいいぜ!

しかし、世の中甘いものではなかった。

次々とコインをつぎ込む私の手元に残ったコインは3枚。最後の勝負だ。

私は全身全霊を込めてコインを連続投入した。

行けぇぇぇぇ～!

駄目か!

いや、このまま諦めるわけにはいかない。

とりゃぁぁぁ～!

気合をコインに向け放った。すると気合の力が通じたかのように1枚のコインがチェッカーを通った。




(三重県 8公)

## 奥深きはコインゲーム

さあ、来い!9だ!

1、2、3……9、1!

上から空しく1枚のコインが落ちてきた。

ポトン。

1枚でもいい、何とか私の手中にきてくれ。

チャリン。

1枚だけ取り出し口に落ちた。私はゆっくりとコインを取り、天を仰いだ。

今日はこれくらいにしておこう。

2000円を失った事実だけが残ってしまった。

それにしてもコインゲームって何て奥が深いのだろう。

**ポエム**

口髭
ダンディーなおじさん
口髭が似合う
おおきなくしゃみ
髭には鼻水
ダンディーなおじさん
口髭が似合う
by 暁の黒エビ団

## 怪獣王子の部屋



さたけまさあき 30歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

**お便り募集中!!** すっかり空も高くなり、日が落ちれば、ちょっとセンチな気分になる今日このごろ。秋の夜長は机に向かい、葉書の一枚も書いてみたいと思わないかい。あて先は新声社因係。

# 第537話をぶっぱなつの巻

# DISC BOX




**ずるずる**

〈N. Z.スキー報告　その2〉
「コルネットピーク」スキー場
大きさは苗場をスケールダウンした感じ。コース上には大きな木はなく、雪さえあればどこでも滑るといった風。ただ、岩が出ているのでちょっと怖い。斜面は日本のようにに真っ平でなく、とにかくうねりが多いため、実戦的な滑りが必要。初級者は…。

## 今号の新作情報

### ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.23 サイバーサイクルズ




1995年10月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－15048
価格：¥1500（税込み）

リッジレーサーといえば、大人気だった3DCGドライブゲーム。プレイステーションでもその人気は高かった。その続編として登場したのがこの「レイブレーサー」。違うところは、コースがいろいろ選べる点。リッジファンも納得がいくよう、リッジのコースも残してある。その中で流れる曲は、別のセレクト方式で、12曲（ブレーキを踏んでもう1枚?のCDへ）選べる。この手の曲が好きな人は必聴だ。

### ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.24 レイブレーサー




1995年10月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－15047
価格：¥1500（税込み）

オートバイタイプ初の3DCGゲームとなった「サイバーサイクルズ」がCDになった。このゲームは、1コースに3つずつVGMがあり、プレイヤーはそれをマシンセレクト時に選ぶ。2コースあるので全部で6曲。これに隠しの「BARI－ペン」くん専用曲が、1コースに1曲あるため、8曲になる。妙に耳に残る音が印象的なVGMばかりだが、特に「BARI－ペン」のVGMは必聴もの！笑える！

### オリジナル・ドラマCD ヴァンパイアハンター外伝 ～宿命の旅人ドノヴァン～




1995年10月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－8152
価格：¥2800（税込み）

カプコンならではの独特な画風に、今までにないゲームセンスで作られた対戦格ゲー「ヴァンパイアハンター」そのシリーズにドラマCDが発売される。今回の主役はドノヴァンとアニタ。ドラマは、その2人が旅の途中で起きる事件に巻き込まれるもの。このドラマにより、隠された2人の過去が明らかになる…。ドノヴァンには小杉十朗太氏、アニタには椎名へきるさんが声優を担当。付録も充実！

## TOP10　9/1～9/15㋘屋内神田店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDトップ10 | 1位 | 1 | 234 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | PC | PCCB-187 | 1500円 |
| | 2位 | 2 | 102 | ストリートファイターZERO | SM | SRCL-3297 | 2000円 |
| | 3位 | 4 | 47 | ダンシングシャドウズ～VF2 | TE | TYCY-5449 | 3000円 |
| | 4位 | ― | 38 | ViVid/國府田マリ子 | KR | KICA-7673 | 3000円 |
| | 5位 | 3 | 26 | ワールドヒーローズパーフェクトアレンジ | PC | PCCB-188 | 2500円 |
| | 6位 | ― | 21 | 鉄拳 | VE | [illegible] | 1500円 |
| | 7位 | 4 | 17 | サイバーボッツ | SM | [illegible] | 3200円 |
| | 7位 | 7 | 17 | CDドラマ　ツインビーヤッホー | KR | K CA-7671 | 2800円 |
| | 7位 | 7 | 17 | ワールドヒーローズパーフェクト | PC | PCCB-185 | 1500円 |
| | 10位 | 7 | 13 | ヴァンパイアハンター | SM | SRCL-3197～8 | 3200円 |
| ビデオトップ10 | 1位 | 1 | 120 | バーチャファイター2 | SS | GV-15 | 4800円 |
| | 2位 | 4 | 87 | ヴァンパイアハンター | SS | GV-17 | 4800円 |
| | 3位 | 2 | 65 | バーチャファイタースペシャル | VE | VIVF-10131 | 5800円 |
| | 4位 | 2 | 43 | ダライアス外伝 | PC | PCVP-11702 | 4800円 |
| | 5位 | 6 | 22 | VH～ダークストーカーズバトル | SS | GV-16 | 5800円 |
| | 6位 | ― | 16 | 鉄拳 | VE | VIV_-147 | 4900円 |
| | 7位 | ― | 11 | スーパーストリートファイターⅡX | SS | GV-9 | 7000円 |
| | 7位 | 9 | 11 | 極上パロディウス | SS | GV-11 | 6000円 |
| | 7位 | 7 | 11 | VF～エターナルバトル | TE | TYVY-5006 | 4800円 |
| | 7位 | 7 | 11 | 餓狼伝説3 | SS | GV-18 | 4800円 |

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
NA：NECアベニュー

## CD&ビデオトップ10

### CD編

今最も人気のある格ゲー強しといった感のあるKOF95。しばらくはこのままか。ややカ不足のストZERO。2・1で再燃？VF2。マリ子さん4位！うーん、もっと支持されても…。いきなり鉄拳が6位。「2」が待ちきれないのかも。

### ビデオ編

強いですVF2。見てよし、役立つなかなかのもの！まだまだ1位は続きそうだ。
意外に対戦ものとして人気が高い。完成度が高かったせいもあり、見ごたえあり。ビデオでも鉄拳が復活！「2」に期待が大きい。レイフォースがなくなった。

## 今号のオススメタイトル

AMショーを見て今回はこんなCDを選んでみました。
そのCDとは「熱血くにおくんドッジボール」から思い出される「熱血高校ドッジボール部」である。



熱血高校ドッジボール部(アポロン)

くにおくんシリーズとして初めてスポーツものにチャレンジしたこのゲーム、また復活したわけだが、その昔の作品は、妙な味を出していてとてもよかった。硬派なんだけど、声がね、妙に弱っちい。
それがよかったんだよね。

ビデオもAMショーで見たゲームより。
ナムコのオールドゲームが1つの基板に入って、さらにアレンジバージョンもできるものの思い出ビデオと言えばやはりこれ！「ナムコの伝説」。
内容としては、ドラゴンバスター、バラデューク、ギャプラス、ドルアーガの塔、源平討魔伝と、ゲームよりも新しいものだが、いずれVol.2、3となれば復活するはず。
これは必見かも！



ナムコの伝説(VE)

毎週土曜日オンエア中！
TBS・東京(954)25:00～25:30
WBC・和歌山(1431)21:30～22:00
GBS・岐阜(1431)24:30～25:00

# GAMEST PRESENTS
## 松本梨香のゲーマーズナイト

### ある日の収録後のお話

ジョルジオのビバリーヒルズとかゆう香水に、梨香ネエはもうメロメロ。ありがたいことに、我らゲーメストスタッフにもつけてくれました。シュッシュッシュッ…。
オレ：おお、これか1万5千円のかほり。くんかくんか。うおっ!?ももやん、風呂上がりのにおいがするぜ～！
もも：イエーーオトナだ――
―1時間後
一同：くせ～!!
オレ：もう乗り物酔い状態！
もも：洗っても落ちない――！
渕健：ちょっと！帰ってもいいですか!?
…猫に小判のいいたとえ話でした。梨香ネエごめんね。



AMショーにて。子供のようにはしゃぐ梨香ネエが、とてもかわゆい。

### ゲマナイ瓦板

#### 「誤聴の園」編

ファイターズヒストリーダイナマイトより
作品名
ちん○くさい
（東京都　私、松本リカコよ～さん）

…このネタ、実はリカコさんの実のお兄さんからも、さんざん送られてきてたのだ（元ネタは〝穿弓腿〟）。

この際ハッキリ言っとくが、梨香ネエは決してシモネタが好きなわけではないぞ！そりゃあ嫌いではないと思うよ。こないだも「安いゴムは危険じゃぞ」（柴舟の勝ちセリフの誤聴）のネタで受けまくってたし。しかしだねえキミ、梨香ネエは仮にもタレントですよ？女優なんですよ？「ち○ぽくさい」なんて、そんなお下劣なこと言えると思いますう？思わないでしょお？

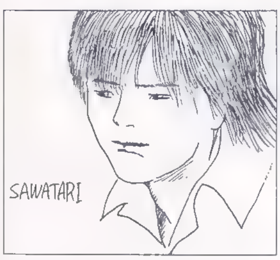
この葉書を送ってきたリカコさんも、「女の私が言うのですから問題ありません」って書いてきているけど、いいかリカコ！聞違いだとかそうゆうレヴェルのモンダイじゃない！よし、分かった。じゃあ俺も言おう！これはハッキリと「○んぽくさい」と聞こえる！ああ！聞こえるともさ！だがしかしだな、これは作品としては致命的に欠けているものがあるぞ！それは〝美学〟だ！いいか？それがなけりゃあ、小学生が下品なこと言って大笑いしてるのと、なんら変わらないんだ！

とにかく、そういうことだ。頼むぞリカコとその実の兄！次回作には期待している！

#### 「質問コーナー」編

ぴぐさんとももやんさんは、本当に梨香さんにゲームで負けたのですか？
（大阪府　流れるキショベー君）

はい、負けました。僕はしっかりと見ましたよ。ヴァンパイアハンターでね。何なら、証拠の8ミリテープだってありますよ。クスクス…。



実物はよくゲーメストの大会で司会をしてます。求ム追っかけ。

#### 「ゲームよた話」編

レバーの持ち方についてだよーん。先日の放送で、「逆手持ち」と「片手持ち」の話があった時に、ももやんとぴぐが「そんなのウソだよぉ」とか言ってたけど、私は見ました。

それはVHをしにいつもとは違うゲームセンターに行った時のこと、ある女の子がプレイしてるのが目に止まりました。「珍しいなあ」と思ってふと見ると、ジャジャーン！彼女の両腕は見事に〝X〟の字を作っているじゃありませんか。しかも、コマンド入力もバッチリときたもんだ。ちなみにキャラはモリガンで、ダークネス出しまくりー

どーだももやん、ぴぐ！これでもウソだと言えるかなー刃ーッ刃ッ刃ッ刃ッ刃ー。
（愛知県　ドノヴァン最強～以下略～君）

これ以外にも多数の投書をいただきました。いやあー、世界は広いですねエ。

今度は〝Q〟の字型でやってもらいたいものです。



いつだってスリーパー。どこでも寝れる！が売り。

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

# Monitor's Report

モニターズリポート

担当:むねたつ

**もう最終回が近いとか言いながら、なんかまだあるこのコーナー。今回は6月30日号のリポートです。**

15日号連載のこのコーナー、なんとなく定着してきたようなしてないような感じですね。まーそれはともかく、モニター読者となっている人たちに各号の感想などをまとめてもらい、それをまとめているのが、この「モニターズリポート」であります。

今回はゲーメスト6月30日号のNo.145をいってみましょうか。

## ゲーメストNo.145 まずは表紙

さて、この号の表紙は久々に対戦格闘ではなく、シューティングの「ツインビーヤッホー!」を題材にしたものです。

**「勢いがあって、かわいらしくていい。格闘物が多かったのでいい」**

**「やっと格闘ゲームを離れ、新鮮さを感じました」**

**「明るい表紙でいいと思う」**

と、それなりに反響があって編集部としてもうれしいです。

**「でも、ツインビーそのものが小さくて、あまりインパクトがないように思う」**

**「ツインビーヤッホー!を題材にしているのに、これだけじゃ寂しい。ヤッホー!のファンとしては、やっぱりツインビーがどーんと描かれていたほうがよかった」**

というような、もっとこうしてほしかった的な意見が多数ありました。今後の参考にさせていただきます。

私個人としては、この表紙は結構好きです。対戦格闘ネタじゃない、っていうのもあるかもしれませんが、なんかこう、ゲーメストとしては珍しくポップな感じでしょ?なんかそのヘンがすごく好きなんですよ。




## 特別付録パーフェクトVI

さて、毎年この時期はこれが付きます。特別付録「パーフェクト」です。これはアーケードゲームのCD、ビデオのオールカタログなわけですが、今回はメーカーのサウンドチームのインタビューなども盛り込んでみました。これに関しては、**「マンネリ気味だなーと思っていた付録だけど、インタビューなどの企画物があって、意外と面白かった」**などという意見が多数あり、これはこれでよかったかな、と思っています。

が、カタログそのものに関しては、

**「写真と曲順、解説がここ1年以内に発売されたものだけなのが残念」**

**「CD枚数が増えたからといって、コマントがあんなに寂しいのはあんまりです」**

**「CDの紹介文が読者投稿でなかったのが残念」**

と、ちと不満が多かったようです。CDそのものの枚数が多くなってきているので、次回からは総ページ数そのものも考えていきたいと思います。

## その他ゲーム記事そのもの

では、記事そのもののリポートもみていきましょうか。

**「イラストも大きく載っていて、ストリートファイターの歴史とかもあって大変楽しめました」**

**「バーディーとアドンは昔のキャラということであれば、その昔の写真も掲載してほしかった」**

**「ストリートファイターシリーズの流れという小特集はとてもよかった。最近のゲーマーにとっては興味深かったのでは?」**(以上、ストリートファイターZERO)

**「やっとダイヤグラム登場。これが載るとなんだかホッとする。このゲームの記事は、切り口がすごく多彩で面白い」**

**「大会ならではのテクニックはよかったけど、これでまた猿のようにこればかりの人が増えるのだろうか?」**

**「大会リポートは、なんかマンネリでつまらなかった」**

**「追い打ち大百科は役立ちそうでよかった」**

(以上、ヴァンパイアハンター)

**「通常技以外のことはすべて公開したという感じの情報量で、うれしい記事」**

**「対戦格闘ゲーム定番の記事って感じ」**

(以上、ワールドヒーローズパーフェクト)

**「情報規制がキツいんですか?相変わらす、『もうそんなこと知っているよ!』っていう情報がいまさらのように掲載されている」**

**「最後の隠しコマンドが公開になって非常に役立ちました。CPUとかの攻略は全キャラやってほしかったです」**

(以上、餓狼伝説3)

**「段位認定の紹介がよかった。規定技を決めるポイントも解説されているし」**

**「段位認定はムックのほうと重複しているから、なんか損した気分」**

(以上、バーチャファイター2)

とまあ、全体的にこんなところです。個人的にはわりと気にいっている号だったりするんですけどね。今、思うと「そういえば、この号のためにゴールデンウィークも毎日出社してたなー」なーんて懐かしくなったりして。

それではまた、次々号で!




**ゲーメストNo.145(6月30日号)**

**主な内容**

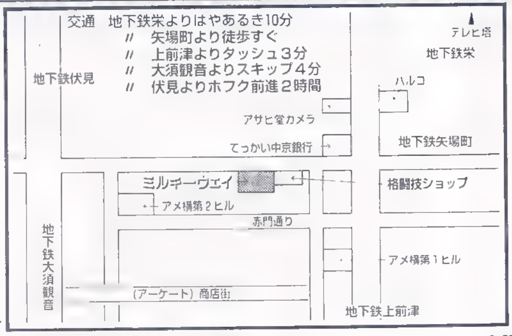
**〈紹介、攻略したゲーム〉**

ストリートファイターZERO、ヴァンパイアハンター、餓狼伝説3、ツインビーヤッホー!、ワールドヒーローズパーフェクト、STRIKERS 1945、首領蜂、バーチャファイター2、サイバーボッツほか

# 自家ゲーの秋!! ……どんどんTELください。ミルキーウェイはがんばります。

## アーケードゲームしりとり第3回…前回⑦から…悪魔城ドラキュラ…ライオットシティ…ティードオフ…つづく！

| | |
|---|---|
| **カプコン** | |
| マーヴル・スーパーヒーローズ | 注文受付中 |
| ストリートファイターZERO | TEL |
| ヴァンパイアハンター | TEL |
| スーパーストⅡX | TEL |
| ヴァンパイア | TEL |
| サイバーボッツ | TEL |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | TEL |
| エイリアンVSプレデター | TEL |
| パワードギア | TEL |
| X-MEN | TEL |
| ロストワールド（P付） | 80,000 |
| ストライダー飛竜 | 70,000 |
| 大魔界村 | 70,000 |
| ワンダー3 | 48,000 |
| マジックソード | 23,000 |
| ナイツオブザラウンド | 16,000 |
| ザキングオブドラゴンズ | 15,000 |
| キャプテンコマンドー | 24,000 |
| キャディラックス | 35,000 |
| U.S.ネイビー | 25,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 20,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 28,000 |
| ストリートファイター | 18,000 |
| ストリートファイターⅡ | 6,000 |
| ストⅡダッシュ | 8,000 |
| ストⅡタッシュターボ | 10,000 |
| スーパーストⅡ | 5,000 |
| マッドギア | 7,000 |
| アタックス | 7,000 |
| ぷにっきぃず | 8,000 |
| 虎への道 | 8,000 |
| クイズ三国志 | 2,000 |
| クイズ殿様の野望 | 2,000 |
| **コナミ** | |
| ドラグーンマイト | 注文受付中 |
| ツインビーヤッホー！ | TEL |
| 極上パロディウス! | TEL |
| 究極戦隊ダダンダーン | 48,000 |
| ガイアポリス | 22,000 |
| XEXEX | 28,000 |
| マーシャルチャンピオン | 16,000 |
| サンダークロス | 20,000 |
| 出たな!!ツインビー | 15,000 |
| メタモルフィックフォース | 40,000 |
| クライムファイターズ2 | 12,000 |
| ゴルフィンググレイツ | 8,000 |
| ゴルフィンググレイツ2（P付） | 35,000 |
| T.M.N.T. | 15,000 |
| 魂斗羅 | 10,000 |
| バンクショット | 5,000 |
| ロードファイター | 12,000 |
| マンハッタン24分署 | 8,000 |
| ファイナライザー | 10,000 |
| フロッガー | 20,000 |
| タイムパイロット | 32,000 |
| サーカスチャーリー | 15,000 |
| メインスタジアム | 2,000 |
| ハードパンチャー（ロム） | 3,000 |
| メガゾーン | 10,000 |
| イーアルカンフー | 12,000 |
| クイズ学問のススメ | 3,000 |
| 大列車強盗（US） | 12,000 |
| **ナムコ** | |
| 鉄拳2 | TEL |
| ネビュラスレイ | 20,000 |
| アウトフォクシーズ | TEL |
| スティールガンナー2 | 65,000 |
| アサルト（P付） | 80,000 |
| ギャラガ | 20,000 |
| ギャラガ'88 | 30,000 |
| ドラゴンバスター | 48,000 |
| ゼビウス | 22,000 |
| ディグダグ | 35,000 |
| バラデューク | 35,000 |
| バックランド | 60,000 |
| パックマニア | 33,000 |
| スプラッターハウス | 28,000 |
| ローリングサンダー | 45,000 |
| バーニングフォース | 28,000 |
| コズモギャングザビデオ | 15,000 |
| デンジャラスシード | 18,000 |
| ナックルヘッズ | 18,000 |
| タンクフォース | 10,000 |
| インディアナジョーンズ | 55,000 |
| F／A | 17,000 |
| エクスバニア | 7,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 2,000 |
| 爆烈クイズ魔Q大冒険 | 2,000 |
| ワースタ'91 | 12,000 |
| スーパーワースタ'92 | 15,000 |
| スーパーワースタ'93激闘版 | 15,000 |
| スーパーワールドコート | 12,000 |
| **セガ** | |
| バーチャファイター2 | TEL |
| バーチャファイター | TEL |
| ぷよぷよ | 15,000 |
| タントアール | 5,000 |
| コラムスⅡ | 5,000 |
| スタックコラムス | 5,000 |
| フラッシュポイント | 4,000 |
| 忍 | 8,000 |
| 獣王記 | 6,000 |
| 琉球 | 7,000 |
| コットン | 16,000 |
| バーニングライバル | 7,000 |
| ソニックフーム | 18,000 |
| モンスターランド | 15,000 |
| オーライル | 8,000 |
| ベイルート | 8,000 |
| DDクルー | 8,000 |
| アッポー | 16,000 |
| チョップリフター | 16,000 |
| レッスルウォー | 4,000 |
| フラワー | 20,000 |
| クラッチヒッター | 8,000 |
| ウォーリーを探せ | 3,000 |
| ずんずん教の野望 | 10,000 |
| ダイナミックカントリーゴルフ | 15,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 3,000 |
| **データイースト** | |
| エドワードランディ | 65,000 |
| ザ・グレイトラグタイムショー | 43,000 |
| ダークシールⅡ | 15,000 |
| デスブレイド | 10,000 |
| ァイティングファンタジー | 17,000 |
| ノダープラネット | 15,000 |
| 魔境戦士 | 7,000 |
| ヘビーバレル（P付） | 30,000 |
| スーパーバーガータイム | 15,000 |
| ロボコップ | 9,000 |
| ジョー&マックリターンズ | 8,000 |
| アクトフェンサー | 10,000 |
| ファイターズヒストリー | 5,000 |
| サンダーゾーン | 15,000 |
| タンブルポップ | 7,000 |
| ダイエットGO！GO！ | 8,000 |
| ファンキージェット | 7,000 |
| キャプテンアメリカ | 12,000 |
| シークレットエージェント | 12,000 |
| クルードバスター | 6,000 |
| ヘビースマッシュ | 5,000 |
| ブラッディウルフ | TEL |
| スタジアムヒーロー | 3,000 |
| プロゴルフ | 5,000 |
| プロテニス | 5,000 |
| トライアウト | 3,000 |
| **タイトー** | |
| ダライアス外伝 | TEL |
| カイザーナックル | TEL |
| スペースインベーダーDX | 25,000 |
| ダライアスⅡ | 15,000 |
| ガンフロンティア | 50,000 |
| バブルボブル | 28,000 |
| キャメルトライ（P付） | 25,000 |
| ダイノレックス | 14,000 |
| ルナーク | 8,000 |
| ああ栄光の甲子園 | 5,000 |
| 忍者くん魔城の冒険 | 16,000 |
| 奇々怪界 | 12,000 |
| サイレントドラゴン | 8,000 |
| チャイニーズヒーロー | 5,000 |
| ラスタンサーガ | 20,000 |
| 影の伝説 | 22,000 |
| エレベーターアクション | 15,000 |
| タイガーヘリ | 8,000 |
| 飛翔鮫 | 8,000 |
| フロントライン | 18,000 |
| ピット&ラン | 5,000 |
| 火激 | 3,000 |
| トップランキングスターズ | 5,000 |
| ハットトリックヒーロー | 6,000 |
| ダイナマイトリーグ | 3,000 |
| 草野球 | 3,000 |
| あしたのジョー | 5,000 |
| べんべろべえ | 24,000 |
| バイオレンスファイト | 14,000 |
| ファイティングホーク | 5,000 |
| エンパイアシティ | 10,000 |
| チャンピオンレスラー | 3,000 |
| キック&ラン | 2,000 |
| アルバレスタ | 9,000 |
| 女子バレー | 5,000 |
| スラップファイト | 10,000 |
| スーパーQix | 9,000 |
| クイズ人生劇場 | 6,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 1,500 |
| クイズ地球防衛軍 | 5,000 |
| クイズ世界はSHOW byショーバイ!! | 3,000 |
| **アイレム** | |
| R·TYPE Ⅱ | 15,000 |
| Xマルチプライ | 15,000 |
| 海底大戦争 | 38,000 |
| ガンフォース | 9,000 |
| フック | 25,000 |
| 最後の忍道 | 10,000 |
| 剣豪 | 10,000 |
| サンダーブラスター | 18,000 |
| ビジランテ | 3,000 |
| パウンドフォーパウンド（P付） | 8,000 |
| クイズF1 1・2フィニッシュ | 2,000 |
| **ジャレコ** | |
| P−47 ACES | TEL |
| モモコ120% | 20,000 |
| ロッドランド | 20,000 |
| ぶたさん | 30,000 |
| エクセリオン | 5,000 |
| セイントドラゴン | 12,000 |
| EDF | 12,000 |
| ビッグストライカー | 5,000 |
| ロードオブキング | 15,000 |
| ベストバウトボクシング | 5,000 |
| **テクモ** | |
| エイトフォース | 18,000 |
| ファイナルスターフォース | 15,000 |
| スターフォース | 25,000 |
| アルゴスの戦士 | 20,000 |
| ジェミニウイング | 9,000 |
| シルクワーム | 8,000 |
| ボンジャック | 16,000 |
| ピンボールアクション | 6,000 |
| ワイルドファング | 10,000 |
| リムロッキンバスケットボール | 5,000 |
| ワールドカップ'90 | 5,000 |
| ワールドカップ'94 | 10,000 |
| 忍者龍剣伝（US） | 12,000 |
| クイズココロジー | 2,000 |
| クイズDNAの反乱 | 2,000 |
| サボテンボンバーズ | 7,000 |
| ガンディーラー | 5,000 |
| レッスルフェスト | 3,000 |
| **バンプレスト** | |
| 機動戦士ガンダムEX-REVUE | TEL |
| 機動戦士ガンダム | 10,000 |
| マジンガーZ | 25,000 |
| 戦国エース | 24,000 |
| ウルトラマン | 5,000 |




| | |
|---|---|
| ウルトラ闘魂伝説 | 10,000 |
| SDガンダムサイコサラマンダー | 3,000 |
| **その他** | |
| フィグゼイド | 8,000 |
| アウトゾーン | 9,000 |
| ホラーストーリー | 14,000 |
| T.A.N.K.（純正P付） | 30,000 |
| アテナ | 28,000 |
| サスケVSコマンダー | 48,000 |
| スカイソルジャー | 12,000 |
| 脱獄 | 5,000 |
| 原始島 | 8,000 |
| クレイジークライマー2 | 43,000 |
| 妖魔忍法帖 | 8,000 |
| アームドF | 6,000 |
| アマテラス | 8,000 |
| アンブッシュ | 15,000 |
| マイティーガイ | 8,000 |
| ハイホー | 1,500 |
| ハイホー2 | 1,500 |
| ダブルドラゴン | 5,000 |
| 熱血高校ドッヂボール部 | 3,000 |
| コンバットライブス | 3,000 |
| スーパーバレーボール | 2,000 |
| スーパーバレーボール'91 | 3,000 |
| ハットリス | 2,000 |
| ウェルトリス | 8,000 |
| 魔法大作戦 | 25,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 22,000 |
| ノストラダムス | 18,000 |
| 雷電 | 20,000 |
| エアーウルフ | 25,000 |
| ハイパーデュエル | 20,000 |
| サンドスコーピオン | 18,000 |
| アクロバットミッション | 6,000 |
| ブルーホーク | 9,000 |
| 宇宙戦艦ゴモラ | 12,000 |
| 四川省 | 5,000 |
| だるま道場 | 8,000 |
| ぽいっと | 3,000 |
| 牌砦 | 5,000 |
| 連珠實族 | 25,000 |
| スーパーオセロ | 10,000 |
| Mr. Do！ | 18,000 |
| Mr. Do'sワイルドライド | 25,000 |
| メタフォックス | 28,000 |
| アトミックロボキッド | 10,000 |
| ガルフストーム | 12,000 |
| バンダイク | 6,000 |
| マジカルクリスタル | 9,000 |
| ギャルズパニック2 | 32,000 |
| ビーラップボーイズ | 18,000 |
| ブランディア | 18,000 |
| ファイアートラップ | 6,000 |
| バルバルークの伝説 | 8,000 |
| ファニーマウス | 15,000 |
| グランドストライカー | 8,000 |
| ゴークス | 6,000 |
| バレーボール | 3,000 |
| バトルフィールド | 6,000 |
| プレイガールズ2 | 6,000 |
| クイズチャンネルクエスチョン | 3,000 |
| クイズ激烈スクランブル | 1,500 |
| クイズTV合衆国Q&Q | 2,000 |
| **麻雀** | |
| スーパーリアル麻雀 | 8,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅡ | 18,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | 25,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | 33,000 |
| ヘーパーリアル麻雀PⅤ | TEL |
| アイドル雀士スーチーパイⅡ | 35,000 |
| 麻雀トリプルウォーズ | 12,000 |
| 麻雀トリプルウォーズ2 | 12,000 |
| アイドル麻雀ファイナルロマンス | 20,000 |
| プリティセーラー18禁 | 35,000 |
| リアル麻雀牌牌 | 2,000 |
| 麻雀コミック劇場 | 3,000 |
| 真由美ちゃん危機一髪 | 2,500 |
| 麻雀ポン珍かん | 2,000 |
| 数のマジックポーション | 3,000 |
| 七次元の妖精達 | 2,000 |
| 麻雀遊戯 | 3,000 |
| クイズ麻雀早くヤッてよ | 3,000 |
| ねらえ！トップスター | 1,800 |
| 麻雀競馬王 | 1,500 |
| 麻雀美女っ子夢物語 | 1,500 |
| 実録マル恥麻雀 | 3,000 |
| お雀士ハイスクール | 2,000 |
| 麻雀大予言 | 1,800 |
| 熱血麻雀宣言 | 2,800 |
| 麻雀革命 | 2,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 1,500 |
| バニラシンドローム | 12,000 |
| 麻雀女学園 | 2,000 |
| ミラージュ妖獣麻雀伝 | 7,000 |
| 麻雀デリンジャー | 1,500 |
| 麻雀クラブ90's | 5,000 |
| 麻雀Gメン89 | 2,000 |
| 麻雀かぐや姫 | 7,000 |
| 麻雀クリニック | 10,000 |
| とってもE雀 | 5,000 |
| 麻雀ダイヤルQ2 | 3,000 |
| ウルトラ㊙麻雀 | 3,000 |
| 麻雀プリンセスリーグ | 8,000 |
| 麻雀禁じられた遊び | 2,500 |
| 麻雀いかがですか | 1,500 |
| スーパー麴版 | 25,000 |
| 麻雀やるならやらねば | 2,000 |
| 麻雀クエスト | 8,000 |
| 所さんのまーまーじゃん | 3,000 |
| LD麻雀ジェラシー（セット） | 45,000 |
| 華折鶴 | 5,000 |
| スーパー華パラダイス | 12,000 |

# ミルキーウェイ

**TEL.052-262-3295**
**FAX.052-262-2373**
住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間　お店……………11:00AM〜7:30PM
　　　　　通販TEL……10:00AM〜10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

## ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

**音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!**
**色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!**
**基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!**



### 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

**型番MST-8　¥9,800**(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630




* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

| | |
|---|---|
| RGB21コード | ¥3,500 |
| RGB15コード | ¥5,000 |
| S端子コード | ¥2,500 |
| VHFコード | ¥2,000 |

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

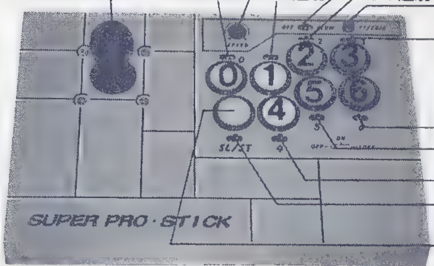
| | |
|---|---|
| RGB21延長コード | ¥5,000 |
| RGB15延長コード | ¥5,000 |

注意：スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

**型番AV-5000　¥26,000**　付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

## 究極のSUPER PRO-STICK!!

**すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。**




寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

**型番 Σ-8000TB　¥15,800**

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。




* スーパーファミコン用コード(型番SF) ¥4,000
* ネオ用コード(型番N) ¥2,500
* メガドライブ用コード(型番MD) ¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2) ¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6) ¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM) ¥2,000
* パソコン用コード(型番PP) ¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS) ¥2,500
* サターン用コード(型番ST) ¥4,000

### Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

### ★★★★★　新製品　★★★★★

**サターン用コード……¥4000**

注意：Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

### お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

### ★★ステレオ基板用ハーネス★★

| | |
|---|---|
| ●ネオジオ用 | ¥3,500 |
| ●コナミ用 | ¥3,500 |
| ●システムⅠ用 | ¥3,500 |
| ●システムⅡ用 | ¥4,000 |

### 注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください（Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目1293

**シグマ電子**

TEL.0794(84)0476

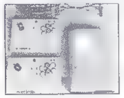
# TAMAYA特選おすすめセット！

カプコンCPが安くなりました。鉄拳２が新登場。（即家庭のテレビで始められます。）

### ストZEROベガセット

ストリートファイターZERO
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥217,000
（送料・税込）

初回￥21,244　￥20,400×11回
〃 ￥12,478　￥11,100×23回
〃 ￥ 9,072　￥ 7,900×35回

### ストZEROシグマセット

ストリートファイターZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥224,000
（送料・税込）

初回￥21,468　￥21,100×11回
〃 ￥11,916　￥11,500×23回
〃 ￥11,284　￥ 8,100×35回

### ストZEROパナカスタムセット

ストリートファイターZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥197,000
（送料・税込）

初回￥19,504　￥18,500×11回
〃 ￥10,798　￥10,100×23回
〃 ￥ 7,252　￥ 7,200×35回

### ストZEROボードマスターセット

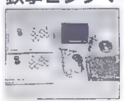
ストリートファイターZERO
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥216,000
（送料・税込）

初回￥21,212　￥20,300×11回
〃 ￥11,244　￥11,100×23回
〃 ￥11,256　￥ 7,800×35回

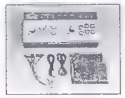
### 鉄拳２ベガセット

鉄拳２
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価￥300,000
（送料・税込）

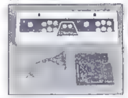
初回￥28,300　￥28,300×11回
〃 ￥16,000　￥15,400×23回
〃 ￥13,300　￥10,900×35回

### 鉄拳２シグマセット

鉄拳２
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ASコード、ハーネス
通販特価￥307,000
（送料・税込）

初回￥29,624　￥28,900×11回
〃 ￥17,738　￥15,700×23回
〃 ￥12,012　￥11,200×35回

### 鉄拳２パナカスタムセット

鉄拳２
パナカスタム
ハーネス
通販特価￥280,000
（送料・税込）

初回￥26,560　￥26,400×11回
〃 ￥16,620　￥14,300×23回
〃 ￥11,480　￥10,200×35回

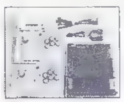
### 鉄拳２ボードマスターセット

鉄拳２
ボードマスター
ハーネス
通販特価￥299,000
（送料・税込）

初回￥28,268　￥28,200×11回
〃 ￥17,066　￥15,300×23回
〃 ￥11,984　￥10,900×35回

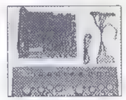
### ＫＯＦ'95ベガセット

ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価￥192,000
（送料・税込）

初回￥18,244　￥18,100×11回
〃 ￥11,528　￥ 9,800×23回
〃 ￥ 7,672　￥ 7,000×35回

### ＫＯＦ'95シグマセット

ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード
通販特価￥198,000
（送料・税込）

初回￥19,536　￥18,600×11回
〃 ￥12,032　￥10,100×23回
〃 ￥ 8,568　￥ 7,200×35回

### ＫＯＦ'95パナカスタムセット

ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価￥172,000
（送料・税込）

初回￥16,504　￥16,200×11回
〃 ￥ 9,848　￥ 8,800×23回
〃 ￥ 9,352　￥ 6,200×35回

### ＫＯＦ'95ボードマスターセット

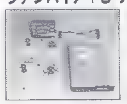
ザ・キングオブファイターズ'95
MV-1FZ
ボードマスター
ハーネス
通販特価￥190,000
（送料・税込）

初回￥18,180　￥17,900×11回
〃 ￥11,360　￥ 9,700×23回

### ヴァンパイア＋S-ストⅡXベガセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥112,000
（送料・税込）

初回￥20,512　￥20,000×５回
〃 ￥11,284　￥10,500×11回
〃 ￥ 7,108　￥ 5,700×23回

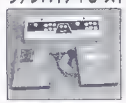
### ヴァンパイア＋S-ストⅡXシグマセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥117,000
（送料・税込）

初回￥21,392　￥20,900×５回
〃 ￥11,444　￥11,000×11回
〃 ￥ 6,378　￥ 6,000×23回

### ヴァンパイア＋S-ストⅡXパナカスタムセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥92,000
（送料・税込）

初回￥16,992　￥16,400×５回
〃 ￥ 9,544　￥ 8,600×11回
〃 ￥ 5,428　￥ 4,700×23回

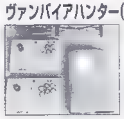
### ヴァンパイア＋S-ストⅡXボードマスターセット

ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡX（中古・ロム）
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥111,000
（送料・税込）

初回￥19,936　￥19,900×５回
〃 ￥11,252　￥10,400×11回
〃 ￥ 5,874　￥ 5,700×23回

### ヴァンパイアハンター(中古)ベガセット

ヴァンパイアハンター(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥153,000
（送料・税込）

初回￥14,796　￥14,400×11回
〃 ￥ 9,402　￥ 7,800×23回
〃 ￥ 8,848　￥ 5,500×35回

### ヴァンパイアハンター(中古)シグマセット

ヴァンパイアハンター(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥158,000
（送料・税込）

初回￥14,956　￥14,900×11回
〃 ￥ 8,672　￥ 8,100×23回
〃 ￥ 8,428　￥ 5,700×35回

### ヴァンパイアハンター(中古)パナカスタムセット

ヴァンパイアハンター(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥133,000
（送料・税込）

初回￥13,056　￥12,500×11回
〃 ￥ 7,722　￥ 6,800×23回
〃 ￥ 7,028　￥ 4,800×35回

### ヴァンパイアハンター(中古)ボードマスターセット

ヴァンパイアハンター(中古)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥152,000
（送料・税込）

初回￥27,552　￥27,200×５回
〃 ￥14,764　￥14,300×11回
〃 ￥ 8,168　￥ 7,800×23回

### ストZERO(中古)ベガセット

ストZERO(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥177,000
（送料・税込）

初回￥17,764　￥16,600×11回
〃 ￥ 9,118　￥ 9,100×23回
〃 ￥ 8,932　￥ 6,400×35回

### ストZERO(中古)シグマセット

ストZERO(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥182,000
（送料・税込）

初回￥17,924　￥17,100×11回
〃 ￥10,688　￥ 9,300×23回
〃 ￥ 8,512　￥ 6,600×35回

### ストZERO(中古)パナカスタムセット

ストZERO(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥157,000
（送料・税込）

初回￥14,924　￥14,800×11回
〃 ￥ 9,738　￥ 8,000×23回
〃 ￥ 7,112　￥ 5,700×35回

### ストZERO(中古)ボードマスターセット

ストZERO(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価￥176,000
（送料・税込）

初回￥16,632　￥16,600×11回
〃 ￥10,184　￥ 9,000×23回
〃 ￥ 7,616　￥ 6,400×35回

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます（印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください）。

# 特選格安基板

**今回の目玉**

| | |
|---|---|
| ツインビーヤッホー！ | ￥48,000 |
| グラディウス（電源付） | ￥38,000 |
| スーパーストⅡX（ロム） | ￥12,000 |
| ヴァンパイア（ロム） | ￥13,000 |
| X-MEN（ロム） | ￥20,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | ￥52,000 |
| アラビアンファイト | ￥25,000 |
| ドラゴンボールZ | ￥18,000 |
| エメラルディア | ￥3,000 |

**カプコン**

| | |
|---|---|
| ストZERO（ロム） | ￥88,000 |
| ストリートファイターⅡ | ￥3,000 |
| ストⅡダッシュ | ￥4,000 |
| ストⅡダッシュターボ | ￥8,000 |
| カプコンワールド2 | ￥8,000 |
| マッドギア | ￥8,000 |
| ストライダー飛竜 | ￥58,000 |
| 闘いの挽歌 | ￥25,000 |

**ナムコ**

| | |
|---|---|
| アウトフォクシーズ | ￥78,000 |
| インディアナジョーンズ | ￥42,000 |
| ギャラガ | ￥25,000 |
| グレートスラッガーズ | ￥5,000 |
| コズモギャングザパズル | ￥3,000 |
| スプラッターハウス | ￥35,000 |
| ティンクルピット | ￥8,000 |
| デンジャラスシード | ￥15,000 |
| 未来忍者 | ￥38,000 |
| ローリングサンダーⅡ | ￥12,000 |

**コナミ**

| | |
|---|---|
| アステリクス | ￥20,000 |
| クォース | ￥50,000 |
| ジョー&マックリターンズ | ￥20,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | ￥48,000 |
| 対戦ぱずるだま（ロム） | ￥15,000 |
| リングの王者 | ￥5,000 |

| | |
|---|---|
| フラックアタック | ￥12,000 |

**海外**

| | |
|---|---|
| アラビアン | ￥20,000 |
| アルゴスの戦士 | ￥12,000 |
| 黄金の城 | ￥25,000 |
| 影の伝説 | ￥15,000 |
| カルノフ | ￥12,000 |
| カンガルー | ￥12,000 |
| ギャラガ | ￥15,000 |
| 青春スキャンダル | ￥13,000 |
| 忍者プリンセス | ￥15,000 |
| バックランド | ￥55,000 |
| ボスコニアン | ￥38,000 |
| 妖魔忍法帳 | ￥15,000 |
| ロボコップ | ￥8,000 |

**その他**

| | |
|---|---|
| 宇宙戦艦ゴモラ | ￥10,000 |
| ガズラー | ￥28,000 |
| シュトラール | ￥8,000 |
| 達人王 | ￥12,000 |
| 豪血寺一族2 | ￥20,000 |
| バーチャファイターリミックス（ロム） | ￥15,000 |
| 水滸演武（ロム） | ￥12,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル（ロム） | ￥12,000 |

**新製品**

マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）￥179,000(予)
ナムコクラシックコレクション（ナムコ）￥118,000
闘神伝2（カプコン）未定
沙羅曼蛇2（コナミ）未定
ロックマン・ザ・パワーバトル（カプコン）未定
ソウルエッジ（ナムコ）未定
銃弾嵐（バンプレスト）未定
予約受け付けています。

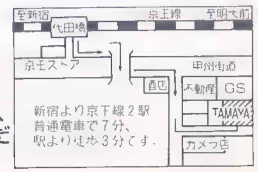
TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

**TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533**

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手２枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！



# すばらしい本屋さん111軒

## グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

### 北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

### 東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

### 関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神由神保町1-21-6
☎03-3294 0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原テパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
7Fブックスゾーン
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビルⅠF
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ピル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

### 北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

### 東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

### 近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

### 中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
■ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

### 九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

# 今月の本屋さん：三洋堂書店 上前津店

大須といえば昔は大須観音で有名でしたが、今は名古屋一の電気街として有名です。そんな場所にあるのが「三洋堂書店上前津店」、別名パソコンショップシグマです。その中の3Fがパソコンゲーム関係の商品フロアです。

「ゲーメスト」のバックナンバーやムックはもちろん、ゲーム攻略本やコミック、文庫などみんながわくわくするような商品でいっぱいです。絶対に満足させたるで、いっぺん来てみてちょ。店員一同で待っとるがや。






**営業時間** 10：00～20：00 年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。

営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03（3293）9326

## バックナンバーリスト

### ゲーメスト本誌

- No.114（'94年5月15日号） 500円
- No.130（'94年11月15日号） 530円
- No.134（'94年12月30日号） 530円
- No.136（'94年1月30日2月15日合併号） 550円
  付録：ゲーメストカレンダー
- No.138（'95年3月15日号） 550円
  付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
- No.139（'95年3月30日号） 500円
- No.140（'95年4月15日号） 500円
- No.141（'95年4月30日号） 530円
- No.142（'95年5月15日号） 500円
- No.144（'95年5月30日6月15日合併号） 550円
  付録：餓狼伝説3ガイドブック
- No.145（'95年6月30日号） 550円
  付録：PERFECT Ⅳ
- No.146（'95年7月15日号） 550円
  付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
- No.147（'95年7月30日号） 530円
  付録：ゲーメストグッズパーフェクト
- No.148（'95年8月15日号） 530円
  付録：ストリートファイターZEROポスター
- No.150（'95年8月30日9月15日合併号） 550円
  付録：KOFポスター＆ゲーセンMAP
- No.151（'95年9月30日号） 530円
- No.152（'95年10月15日号） 550円
  付録：'95AMショー最強ゲームはどれだ!!
- No.153（'95年10月30日号） 530円
  付録：ゲーム用語辞典

### ゲーメスト増刊

- ストリートファイターII 1000円
  付録：描き下ろし巨大ポスター
- ストリートファイターIIダッシュ 1200円
  付録：ストIIダッシュポスター
- 餓狼伝説2
  付録：大張正己描きおろしポスター
- ワールドヒーローズ2 1200円
  付録：選べるマッドマン特大ポスター
- スーパーストリートファイターII 1280円
  付録：スーパーストII特大ポスター
- ギャルズアイランド3 1280円
  付録：ギャルズカレンダー
- スーパーストリートファイターIIX 1280円
  付録：スーパーストIIXポスター
- ワールドヒーローズ2JET 1280円
  付録：WH2JETポスター
- 極上パロディウス 1280円
  付録：こいつ＆あいつペーパークラフト
- ヴァンパイア 1380円
  付録：ヴァンパイアスペシャルポスター
- 真侍魂修羅絵巻 680円

### ゲーメストムック

- No.1 サウンドコンプリート ストリートファイターIIX 3500円
  付録：Macintosh対応CD-ROM
- No.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 1280円
  付録：巨大ポスター
- No.3 豪血寺一族2 1680円
  付録：スーパーアレンジCD
- No.4 真サムライスピリッツ完全版 1380円
  付録：真サムライスピリッツポスター
- No.5 バーチャファイター2 Act1 780円
- No.6 ダライアス外伝 980円
- No.7 スーパーリアル麻雀PV 1980円
  付録：メッセージCD、描き下ろしポスター
- No.8 鉄拳 980円
- No.9 ギャラクシーファイト 980円
- No.10 バーチャファイター2 Act2 1380円
- No.11 ヴァンパイアファンター 1380円
  付録：描き下ろしハンターB2ポスター
- No.12 餓狼伝説3 1280円
  付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
- No.13 天外魔境真伝 1280円
  付録：B2サイズポスター
- No.14 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル 780円
- No.15 鉄拳2 Act1 780円
- No.16 ストリートファイターゼロ 1380円
  付録：B2描き下ろしイラストポスター

※お求めは、書店注文か、ゲーメスト読者サービス部まで注文して下さい。

## ハイブリッド グッズ取扱店

当店は岐阜県南部に位置する羽島郡の、旧国道21号沿いにあります。日本最大規模の、TVゲーム専門店チェーンの一つで、皆様も安心して御利用いただけると思います。お店の雰囲気は明るく楽しい感じで、コンビニ的な気楽さで御利用頂ければ幸いです。

ゲーメストグッズも、これからどんどん増えていく予定です。また、特典多数のポイント制会員も募集していますので、皆さん遊びに来て下さい。店員一同お待ちしております。

### TVゲーム専門店 ブルート岐南店



●スーパードキドキ 浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム 大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03 3462 7466
●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラボートピアBLD2F
☎03 3354 2264
●ペーパームーン イレナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン 岐阜店
岐阜県岐阜市東金宝町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7 5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2588
●㈱アルケミックス コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●スタンバイ Ver.5
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3恵美須町MTビル2F
☎06-641-5590
●TVゲーム専門店 ブルート岐南店
岐阜県羽島郡岐南町三宅5 47
☎058-245-5222
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ

ハイブリッドなゲーメストグッズ、消しゴムから、コスプレ用の衣装までいろんなゲーム関連グッズを用意しております。こんな商品を置いていただけるお店さんは、ご連絡下さい。

担当 営業部 岩永明紀 TEL 03（3293）9326

# 狙うぞ スコアを出しにゲーセンへ行こう!

# ハイスコア!!2

少しずつではありますが、スコアラーが増えているようです。対戦ものでも「何人勝ち抜いた!」なんていうものが載っていても面白いと思います。これで名前を載せてみてもいいかも!

**9月10日現在**

## TAITO INN725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（0196）62－8932

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー（T.T　上級） | 3′16″517 | MAC | ベストラップ 1′05″386 |
| 2 | レイブレーサー（T.T　中級） | 2′32″571 | オーバー・ザ・レインボウ　OTK | ベストラップ 50″732 |
| 3 | レイブレーサー（T.T　最上級） | 2′15″798 | オーバー・ザ・レインボウ　OTK | ベストラップ 45″071 |
| 4 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 3,052,800 | 大日本回せ回せ党岩手県支部支部長　BLT | レベル1　1C ダン有り　ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（サガット）・ | 2,437,500 | 新しい苗名がほしかい ・承太郎・ | レベル1　1C ダン有り　ALL |
| 6 | 首領蜂 | 21,603,930 | 緊張死無念 F.B.K.T | TYPE－C㊊ 2－5のハチ |
| 7 | パズルボブル2 | 44,798,720 | ETE | 1Pパズル U面? |
| 8 | イメージファイト | 763,300 | BUG | 2－4　㊙付き ㊰付き |
| 通信欄 | 当店では、アーケードゲームのイラスト掲載中!! キミのイラストでゲーセンを飾ってみないか!サイズはB4orB5でフルカラー基本的に返却は行わない予定です。詳細は当店でスタッフからパンフレットをもらってください。　店員＝エヴァ＝BLT | | | |

## ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（スピットファイア）㊰ | 1,050,600 | KDO | 2－3 |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,871,200 | KDO | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,310,500 | 座長 | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（サガット） | 1,285,100 | ZZZ | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,408,800 | 座長 | ALL ダン無し |
| 6 | パルスター㊰ | 681,910 | ミシェ　ル | ALL 4stスタート |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95（EDIT） | 291,830 | 松田No3 | ALL 京、八神、如月 |
| 8 | 鉄拳2（レイ・ウーロン） | 2′11″65 | ARG－MRK | ALL |
| 通信欄 | | | | |

## ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2.1（アキラ） | 2′23″70 | 第2回ZEST杯 鉄人 | ALL |
| 2 | 鉄拳2（ミシェール） | 3′22″60 | ZST | ALL |
| 3 | 鉄拳2（ロジャー） | 3′38″58 | ZST | ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95（テリー、アンディー、ジョー） | 310,970 | AAA | ALL |
| 5 | 餓狼伝説3（テリー） | 1,293,500 | CAC | ALL |
| 6 | 天外魔境真伝（網手） | 1,768,500 | BEN | ALL |
| 7 | パルスター | 373,380 | CNT | 4面まで |
| 8 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,523,200 | MAD改 | ALL |
| 通信欄 | ●最近、常連ハイスコアラーたちが就職活動や受験勉強、海外留学などで来店数がめっきり減ってます。そこで点数稼ぎやタイムアタックに自信のあるそこのあなたっ!今ならゲーメストに載る大チャンス!標準設定認定台がスゴ腕ゲーマーをお待ちしております。 | | | |

## パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 255,490 | Y/2 | ALL（ユリ・マイ・キング） |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,992,100 | T・B　ママ　久志さん次はいつお帰りですか。 | ALL New・ver |
| 3 | ストリートファイターZERO（豪鬼） | 1,176,100 | 谷津 | ALL |
| 4 | ツインビーヤッホー（プラクティス） | 6,731,370 | 赤ずきんチャチャ男 あべし | ALL |
| 5 | ツインビーヤッホー（ノーマル） | 4,690,470 | T・B | ALL |
| 6 | バーチャファイター2（ウルフ） | 1′55″43 | Y/2 | ALL |
| 7 | 龍虎の拳2（タクマ） | 1,176,110 | ラヴラヴ赤色タクマ まこっち | ALL |
| 8 | 天地を喰らうII（張飛翼徳） | 3,285,850 | あと80万!誰か教えてください　和泉 | ALL |
| 通信欄 | 福祉大近くの方々へ。本当に小さな店ですがVF2あります。1プレイ50円なので、どんどん対戦してください。ゼロとか'95ありますが当店?（私）のお薦めは、サムスピ・天地2・D&D㊌です。　by　忙しすぎて超雲更新できます　和泉 | | | |

## ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2　☎（0144）75－7177

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95（京、テリー、ルガール）連無 | 453,520 | NSA | 1C ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ）連無 | 1,239,800 | K.J | 1C ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（サガット）連無 | 1,085,200 | D.A | 1C ALL |
| 4 | バーチャファイター2（アキラ）連無 | 1′11″59 | N.S | 1C ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（ガロン）連無 | 2,210,400 | J.F.KILL マグニー党 | 1C ALL |
| 6 | ストリートファイターザ・ムービー（ベガ・バルログ）連無 | 980,814 | TOY | 1C ALL |
| 7 | バイパーフェイズワン 連無 | 1,569,134 | S.小山 | 5面 |
| 8 | アウトフォクシーズ（ベッティ・ドー）連無 | 13,107,000 | D.M | 1C ALL 100%×3 |
| 通信欄 | 先月行なわれたKOF'95大会、熱気ムンムン、皆んな楽しんでもらえたかな!又大会するときには参加してくださいね。by：店長追伸（J.F.KILL君より、漢（おとこ）臭い党員募集中!） | | | |

## Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区北7条西2－7－1　☎（011）737－6886

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アルペンレーサー | 1′25″829 | 1PLAY200円! T.Y | タイムトライアル 100% |
| 2 | インディ500 | 2′28″656 | 1PLAY100円! DDB | NEW－ROM VERSION |
| 3 | レイブレーサー（初級） | 2′21″878 | 1PLAY100円! JRA | 規定周回数　3周 DX－TYPE |
| 4 | レイブレーサー（中級） | 2′33″367 | 大人気ゲーマーです。 DOT | 規定周回数　3周 DX　TYPE |
| 5 | レイブレーサー（上級） | 3′20″601 | みなさん、上手です。 OKQ | 規定周回数　3周 DX－TYPE |
| 6 | レイブレーサー（最上級） | 2′16″043 | このお客さん上手です OKQ | 規定周回数　3周 DX－TYPE |
| 7 | 鉄拳2 | 1′48″36 | 新作ビデオゲーム!! ITO | 吉光使用 ALL |
| 8 | エアーコンバット | 746,567 | もちろん100円です COS | ドックファイト ALL |
| 通信欄 | 今回ビデオゲームが少なかったので、コックピット中心の集計です。人気新作ゲームは「レイブレーサー」そして、「鉄拳2」!! バーチャストライカーは、みなさん強い! 札幌駅北口出てスグ右手、ローソンの隣りだよ。来てください。　益村 | | | |

## ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ゴウキ） | 1,089,800 | 紀 | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 859,800 | Just | ALL |
| 3 | アウトフォクシーズ（バナード） | 5,496,000 | T.M松原 | ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95 [illegible] | 340,350 | 宮本 | ALL |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95（アンディ、[illegible]） | 330,330 | 紀 | ALL |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ'95（テリー、大門、ルガール） | 304,700 | 渡辺 | ALL |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95 [illegible] | 345,150 | 馬場 | ALL |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ'95（京、リョウ、エイジ） | 289,730 | ITO | ALL |
| 通信欄 | 今回のハイスコアは少々おとなしい点数でした。次回は皆ガンバッテください。ニューゲームでもOLDゲームでも入荷希望したいときは、店員に話してみてください。 | | | |

## バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2（JACK－2） | 2′51″05 | S.K | 1CALL |
| 2 | 鉄拳2（レイ・ウーロン） | 2′55″16 | S.K | 1CALL |
| 3 | 鉄拳2（ポール・フェニックス） | 3′05″21 | S.K | 1CALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,758,600 | Y.O | 1CALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,527,400 | K.忍 | 1CALL |
| 6 | パルスター（㊰なし） | 527,980 | MAH（CB400最高っすよ!） | 5R |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 408,880 | オメガSIN（リュウコチーム） | レベル3 1CALL |
| 8 | D&D㊌（ファイター） | 1,125,006 | JONNY（おやじいつものたのむぜ～） | 1CALL |
| 通信欄 | 全国の「トーゴ」ロケーションの皆さん!頑張ってま～すか?ここ苫小牧市も人口17万人にやっと成りそう!北海道はいいぞう・・戻ってこいよみんな!ゲームはやっぱりバンデットでやるのが一番だよ～ん。ちなみにうちの社長は村田です。　バンデじじい | | | |

## 琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）643－9494

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（リュウ連なし） | 1,658,100 | H・KODA♡ 美奈子 | 1コイン ALL |
| 2 | ツインビーヤッホー（ツインビー連なし） | 6,466,680 | H・KODA♡ 美奈子 | スペシャル　5面 |
| 3 | PANG3（ポング連なし） | 2,218,300 | 奈良県からの遠征 おっぺけぺ | 38面 |
| 4 | ドラグーンマイト（ライアン連なし） | 836,800 | 晃 | 1コイン ALL |
| 5 | ツインビーヤッホー（ツインビー連なし） | 4,053,500 | H・KODA♡ 美奈子 | ノーマル　5面 |
| 6 | ドラグーンマイト（ドレイク連なし） | 525,600 | 村田　直人 | 11人目 |
| 7 | ドラグーンマイト（ヤマト、レジー、ジャオウ） | 136,400 | ― | 12人目 |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | 1バーチャ2大会に参加してくださった皆様、ありがとうございました。次回大会も予定しておりますので、よろしく。2ハイスコア大募集、今が狙い目、早い物勝ち、どんどん参加してね!3お客のご意見大募集。気軽にスタッフに話しかけてね。4その他 | | | |

## ゲームソニックビーム松戸店

千葉県松戸市松戸1172－1　☎（0473）60－2008

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,781,200 | RJL | 1コインALL 連必なし |
| 2 | 豪血寺一族外伝（サハド、キース） | 1,544,200 | 自称F・Eマニア TDC総帥 | 1コインALL ノーミス　必なし |
| 3 | 首領蜂 | 13,221,280 | ドーラサン | 2－3、タイプC 連なし |
| 4 | ドラグーンマイト（レイラ、スイコ、ツグミ） | 1,519,900 | TDC総帥 | 1コインALL |
| 5 | バブルシンフォニー（コロロン、連なし） | 13,545,000 | Jaja馬カルテット マンガ化急ぶ師匠 | ノーマル、残4 |
| 6 | ツインビーヤッホー | 7,014,440 | 水無月愛理容師匠に感謝SPD－早坂優美 | 1コインALL 練習モード |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄

## ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（0272）32－5555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（P－38　㊐付） | 898,900 | HIA | 2－1 |
| 2 | ストライカーズ1945（ゼロ戦　㊐付） | 851,300 | HIA | 2－1 |
| 3 | ストライカーズ1945（メッサーシュミット㊐付） | 841,500 | HIA | 2－1 |
| 4 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,635,300 | 雅（マサ） | 1CALL ダン有 |
| 5 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,514,800 | HIA | 1CALL ダン有 |
| 6 | 鉄拳2（キング） | 2′29″43 | TOM | 1CALL |
| 7 | バイパーフェイズワン（㊐付） | 3,075,066 | T.Y | 7面 ノーマル機 |
| 8 | パズルボブル | 44,387,150 | SOLID－S.'S | 1CALL |

通信欄　VF2対戦さらに盛り上がりです。またその他格ゲー、シューティング等多数あります。前橋へ来たときはぜひとも寄ってくださいね！前橋あたりの人々で腕に自信のある人は一度寄ってみてください。
修業をして腕を磨いてまってまーーす。　常連一同より

## ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エンホン探偵事務所（初級） | 100点満点 | 世紀の迷探偵 竜飛　翔 | ALL |
| 2 | エジホン事務所（中級） | 231点 | 竜飛　翔 | ALL |
| 3 | マジカルドロップ | 99,998＋α | 井の頭ザンギ | ALL スター |
| 4 | パルスター | 770,320 | 消滅前スコア㋗ | ステージ7 |
| 5 | 豪血寺外伝 | 1,168,900 | ひで | ALL クララ/お志摩 |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,963,600 | R.H | ALL ケン |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄　今さらながらVHの対戦が盛り上がっております。KOF95とかもやる人はやってます。腕に憶えのある奴はかかって来い!!とか言ったりなんかして（笑）謙虚に生きなきゃね。
P.S.バイト㋗氏引退。お疲れ様でした。

## ゲームインパートナー

千葉県松戸市上本郷908－3　☎（0473）66－0801

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（ゼロ戦） | 1,046,000 | SAI－IR²C | ST－2－2 連付 |
| 2 | ストリートファイターZERO（チュンリー） | 1,915,800 | KLS－ダリアン | ST－ALL ダン乱入 |
| 3 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,729,200 | KLS－ダリアン | ST－ALL ダン乱入 |
| 4 | ストリートファイターZERO（ゴウキ） | 1,385,600 | Jey&Tee | ST－ALL ダン乱入 |
| 5 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,531,600 | KLS－ダリアン | ST－ALL ダン乱入 |
| 6 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 1,365,700 | KLS－ダリアン | ST－ALL ダン乱入 |
| 7 | マジカルドロップ（チャリオット） | 999,98＋α | BAT | ST－ALL |
| 8 | 鮫!鮫!鮫! | 1,832,090 | KSD－XDR | ST－7 連付き |

通信欄　バーチャ2、50円になりました。どんどん乱入してください。

## トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69　☎（0273）25－2906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 2′27″86 | SnRun－y | ALL　キング |
| 2 | 鉄拳2 | 3′44″50 | SnXYZ－DD | ALL　ニーナ |
| 3 | 鉄拳2 | 4′05″41 | SnRun－y | ALL　ポール |
| 4 | 天外魔境真伝 | 17,267,600 | 魔B党－ⒽARU | ALL ㊙ 大蛇丸 |
| 5 | 天外魔境真伝 | 10,456,400 | 魔B党－ⒽARU | ALL ㊙ カブキ |
| 6 | バーチャファイター2 | 1′16″76 | NSRアキラ | ALL アキラ |
| 7 | パズルボブル | 46,841,280 | SOLID－S.S | ALL |
| 8 | ダブルドラゴン | 1,120,000 | &&&マン | ALL ㊐ アモン |

通信欄

## ゲームタウン

福島県福島市方世町1－26福電ビル1F　☎（0245）21－5396

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー（マウンテン） | 2′15″654 | 黄色い人カイラインTLC | 完走　T.T MT SDタイプ |
| 2 | 鉄拳2（ロウ、連、必付き） | 1′17″30 | MJS－COOD－NGS㊙ | 1CALL |
| 3 | 鉄拳2（吉光、連、必付き） | 1′32″95 | MJS－MAC－誠 | 1CALL |
| 4 | 鉄拳2（ニーナ、連付き） | 1′38″81 | MJS－COOD－NGS㊙ | 1CALL |
| 5 | 鉄拳2（キング、連、必付き） | 2′17″16 | TJS－COOD－H,N㊚ | 1CALL |
| 6 | 鉄拳2（平八、連付き） | 2′17″76 | TJS－COOD－H,N㊚ | 1CALL |
| 7 | 鉄拳2（ポール、必付き） | 2′42″58 | ㊟ | 1CALL |
| 8 | ジャッキー・チェン（キム・マリー） | ALL | 大野君じゃまです。あっちいってください。㋝ | 1CALL |

通信欄　PEW・Z氏、大野慎司氏ご来店ありがとうございました。またのご来店をお待ちしております。　by TJS－㋪

## TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 2′38″41 | SKO | ALL ジャック |
| 2 | 鉄拳2 | 5′01″01 | T.O | ALL 平八 |
| 3 | 鉄拳2 | 6′33″13 | T.O | ALL ポール |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ95 | 257,450 | SKO | ALL 怒チーム |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,250,100 | SKO | ALL リュウ |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,304,000 | D.H | ALL ローズ |
| 7 | ヴァンパイアハンター | 1,407,900 | T.S | ALL オルバス |
| 8 | ヴァンパイアハンター | 1,395,300 | MSS | ALL レイレイ |

通信欄　最近、ハイスコアをやる人が少なくなってきています。（最初から少なかったけど）もっとハイスコアに燃えましょう。
近々、店を広くするので、New－パンアップに期待してください。

## アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12　☎（0297）45－6541

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 2′16″38 | YKK | 平八 1コインALL |
| 2 | 鉄拳2 | 2′37″40 | Y.N. | ポール 1コインALL |
| 3 | 鉄拳2 | 3′23″95 | BB | ロジャー 1コインALL |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,608,300 | YKK | ケン 1コインALL |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ95 | 477,750 | M.N. | テリーチーム 1コインALL |
| 6 | レイブレーサー | 2′33″893 | AKD | マニュアル 中級T.T. |
| 7 | レイブレーサー | 3′19″659 | KOR | マニュアル 上級T.T. |
| 8 | レイブレーサー | 2′15″831 | S14 | マニュアル 最上級T.T. |

通信欄　今回は目立ったスコアがなくちょっと残念。でも対戦台が熱い！今後ソアルでは、ハイスコア樹立者と、対戦台での勝ち抜き記念者の写真を飾らせて頂こうと考えています。鉄拳2ではペクや、ロジャーのスコアも募集ていますので、よろしく！

## プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（モリガン） | 2,059,300 | T.T | ALL |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95（イギリスチーム） | 453,000 | lovely久川 | ALL |
| 3 | ザ・キングオブファイターズ95（龍虎チーム） | 316,350 | Y.H | ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ95（新チーム） | 299,950 | Y.H | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,542,400 | TOM | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,364,000 | 豊蔵 | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄　当店では、只今スコアラーの方々を募集しております。とくに、VFは申請が少ないようなので、腕に自信のある方は、是非ご来店ください。　by　豊蔵の弟子

## ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95 | 358,520 | K1?－モンド | 1C ALL（イタリア） |
| 2 | パズルボブル2 | 28,282,720 | Ardan | 1C ALL 1人でパズル |
| 3 | バイパーフェイズワン | 5,986,210 | 社会人　K・M | 1C ALL 旧バージョン |
| 4 | サイバーサイクルズ（GREEN HILL） | 2′03″688 | TEP－㊫ | 1C ALL（ペンギン使用） |
| 5 | サイバーサイクルズ（NEO YOKOHAMA） | 3′37″583 | TEP－㊫ 36秒台が出るかも? | 1C ALL（ペンギン使用） |
| 6 | R－TYPE・LEO | 3,128,400 | TSR－AXE | 1C ALL（穴ウメ） |
| 7 | スターブレード（連つき） | 1,710,400 | AYA－MJ UGSF四街道 | 1C ALL ランク8 |
| 8 | | | | |

通信欄　●第2回バーチャファイター2大会を10月29日に予定してます。参加したい人は3人1組で、10月25日まで当店で受付してね。
●ハイスコアラー募集!!格闘、シューティング、パズラーみんな来てくんなもし。　by店長であり担当者のS石

## プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95 | 498,730 | Y.F | 1コインALL 京、テリー、アン |
| 2 | 天外魔境真伝 | 9,422,100 | N.M | 1コインALL 八雲 |
| 3 | セルフィーナ | 1,234,240 | H.M | 28R |
| 4 | 達　人 | 5,366,990 | N.R.P | 4周目5面 |
| 5 | パルスター | 765,060 | KEN－はやし君 | 7面 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄　K.O.F.95、対戦があついです。
チームのキャラを、3人で1キャラクターずつ担当する、対戦が主流となっていて、とても楽しいですよ。　担当　N'S

## サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－2920

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95（京、紫舟、ルガール） | 532,510 | 根元NEMO | 1コインALL |
| 2 | ツインビーヤッホー | 2,673,170 | 水島雄山　もっとシューティングをしよう! | ステージ5死亡 |
| 3 | アウトフォクシーズ | 6,829,500 | 池田浩一　ジョディーとよんでー♡ | ラスト面にて死亡 |
| 4 | ドラゴンセイバー | 1,332,400 | K－MIZ 温故知新 | 1コインALL 2ミス　残4匹 |
| 5 | バーチャファイターver2.0（アキラ） | 段位認定15段 | 宇名根康兵衛　私来年も北海道にいきます! | 1コインALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（ケン） | 35人抜き | 鈴木一訓 | 1コインALL |
| 7 | サイバーボッツ（ブロディア/サンタナ） | 736,700 | LOVE♡LOVE♡ペンダンティ♡♡♡ | 1コインALL |
| 8 | パルスター | 1,011,320 | K－MIZ　ナイスなシューティングですよ | ラスボス死亡 |

通信欄　コンニチワ、夜に読んでる方、こんばんわ！バグの店長佐久間です今月10月はマーヴル・S、ヒーローなど新作が目白押しですので是非とも当店にご来店のうえPLAYして感想などを聞かせてくださいP.S、PC88用のENIXのゲーム高価買取り致します！

## ゲームパーク江古田1・2F店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル ☎（03）3993－0084

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラグーンマイト（シングル・つぐみ） | 878,300 | 大自然のルーンアンドアーク | 終ボス[illegible] |
| 2 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,535,200 | AUMマン(グル) | ALL |
| 3 | 鉄拳2（ポール） | 2′43″81 | 悪質地球人 | ALL |
| 4 | 鉄拳2（ジャック2） | 2′45″28 | AUMマン(グル) | ALL |
| 5 | 鉄拳2（ニーナ） | 3′39″33 | 悪質地球人 | ALL |
| 6 | 上海 万里の長城（グレートウォール） | 524,770 | 私設ナコルル親衛隊3E | 30面 |
| 7 | ダライアス外伝（下Zゾーン(連)付） | 12,475,080 | AUMマン(グル) | ALL 残×4 B×5 C×6 |
| 8 | ジェミニウイング（(連)付） | 1,391,800 | 絵留夢 | ALL 残×1 |

**通信欄** 10／15ゲーメスト杯鉄拳2の予選開催！参加受付当日昼11～12時、12：30試合開始で、共に2F店です（人数無制限）。
また、MVS36本乱入台がアストロ化され、古いゲームも新作と肩を並べ対戦爆裂中。南口下車右へ線路沿いにスグ！50円メイン！

## 東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎（03）5668－8411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ネビュラスレイ | 2,930,370 | OMK－FET | ALL 連付 |
| 2 | パルスター | 1,124,150 | PET－毒なめこⓈ | 残×7 ノーミス 連付 |
| 3 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 2,189,200 | GSM－亀 | ALLR×20P×15 ターボ2設定 |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

**通信欄**

## アミューズメントプラザメッセ

千葉県茂原市茂原534 ☎（0475）22－8851

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 1,483,100 | S.S | 1コインALL ダン出し |
| 2 | ストリートファイターZERO（アドン） | 1,438,700 | ZBL | 1コインALL ダン出し |
| 3 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,420,500 | KJG | 1コインALL ダン出し |
| 4 | 鉄拳2（ポール） | 3′10″60 | TNK | 1コインALL |
| 5 | レイブレーサー（初級） | 2′18″781 | BTF | 1コインALL |
| 6 | レイブレーサー（中級） | 2′33″797 | BTF | 1コインALL |
| 7 | レイブレーサー（上級） | 3′19″019 | NOT | 1コインALL |
| 8 | レイブレーサー（最上級） | 2′21″312 | NOT | 1コインALL |

**通信欄** 格闘ゲームの対戦が、すごく盛り上がっている店です。特にバーチャファイター2とザ・キングオブファイターズ 95の対戦は、かなりハイレベルと思うので、是非一度、ご来店ください。
by 店員

## アミューズメントセンター ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8 ☎（0425）76－3362

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2・キング | 3′04″35 | ポカホンタスさん | 1コインALL |
| 2 | レイブレーサー | 2′34″384 | S.K | 中級 |
| 3 | レイブレーサー | 2′21″599 | Y.O | 最上級 |
| 4 | サイバーサイクルズ | 3′48″224 | K.M | ネオヨコハマ 初級ソロ |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,501,800 | DRE | 1コインALL ケン |
| 6 | パズルボブル | 18,076,360 | ABE | 1コインALL |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ95 | 376,180 | T.Y | 1コインエディト ラスボス |
| 8 | バーチャストライカー | ＋8 | EKA | 1コイン ブラジル |

**通信欄** 鉄拳2の対戦が熱いぜ！ イラストコーナーの10月のお題は格闘戦士だぜ、みんな絵もってきて～～♡
by 謎ベ

## ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14 ☎（03）5300－5747

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー（最上級） | 2′13′519 | スーザン鈴木 | T.T 完走 M.T |
| 2 | レイブレーサー（中級） | 2′32″957 | みつきん | T.T 完走 M.T |
| 3 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,326,700 | CHU | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,786,500 | K.N | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ガイ） | 1,241,700 | ??? | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,251,100 | ??? | ALL |
| 7 | ぷよぷよ通 | 610,798 | ひげぷよMANは日本一 | ALL Ⓔ505 15連鎖 |
| 8 | バツグン（B－TYPE） | 31,354,970 | にっきー | スペシャル 2週目 5面死亡 |

**通信欄** ぷよ通の乱入対戦が3台になりました。「なぜ?いまさら?」と思われるかも知れませんが、一度、来店されると、わかると思います。鉄拳2、ドラマイも好調です。平日の夕方～夜にかけてが、一番対戦レベルの高い時間帯です。スコアは日曜が狙い目です。

## アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台1－36－2 1F ☎（03）5398－3503

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター2.1（カゲ） | 2′27″07 | スタジャンナンバー139番 | 「ALL」 |
| 2 | バーチャファイター2.1（ラウ） | 3′02″55 | スタジャンナンバー139番 | 「ALL」 |
| 3 | ストリートファイターZERO（ガイ） | 1′130,500 | スタジャンナンバー139番 | 「ALL」 |
| 4 | ストリートファイターZERO（ダン） | 1,260,000 | BOS | 「ALL」 |
| 5 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,297,300 | T.I | 「ALL」 |
| 6 | ストライカーズ1945（P－38使用） | 550,100 | Y.T君 | 「2－1迄」 |
| 7 | バーチャストライカー（ブラジル使用） | ＋14 | K.O | 「ALL」 |
| 8 | | | | |

**通信欄** 最近、当店への質問等のお電話いただきありがとうございます。近所の方はぜひ一度当店へ足を運びください。VF2、鉄拳2等の対戦が盛んです。これが掲載される頃には新作がたくさん入っていると思います。ハイスコアも一緒にお待ちしてます。
店長（佐藤）

## GAME DEL・RAY

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F ☎（0424）24－4622

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,313,000 | アジャパーの伊藤 | ALL 18ラウンド |
| 2 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,402,900 | DAJ | ALL |
| 3 | 鉄拳2（キング） | 3′29″71 | 西方全敗 | ALL |
| 4 | 鉄拳2（三島平八） | 6′25″35 | 最悪ソドム | ALL |
| 5 | レイブレーサー（最上級コース） | 2′36″197 | NAP | BL51″312 MT |
| 6 | レイブレーサー（最上級コースT.T.） | 2′16″517 | PORSCHE 944S 2 | BL45″389 MT |
| 7 | 上海 万里の長城（グレートウォール） | 260,690 | 合言葉はBEE | 16面まで |
| 8 | ストライカーズ1945（メッサーシュミット） | 836,900 | あつし | 2－1まで |

**通信欄** 最近スコアの申請が少ないッス、しかし対戦は熱い！バーチャ、KOF95、鉄拳2、各ゲーム猛者ぞろい。鉄拳は対戦3本先取じゃあ自信のある奴は土曜の夜に集え!!スコアラーも来てね。ノートも充実、とりあえずひばりが丘南口にカマン。
by 店員ジャッキー

## アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9 富士ハイツ1F ☎（03）3910－1777

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー | 2′18″603 | N・2 | 初級コース |
| 2 | レイブレーサー | 2′34″510 | KS | 中級コース |
| 3 | レイブレーサー | 3′20″184 | N・2 | 上級コース |
| 4 | レイブレーサー | 2′17″280 | N・2 | 最上級コース |
| 5 | ススメ!マイルスマイル | 1,543,300 | ABE | 1コインALL |
| 6 | パズルボブル | 25,243,140 | KEI | 30面 |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 372,330 | B・B（テリー、ロバート、ハイデルン） | 1コインALL 改造ナシ |
| 8 | 天外魔境真伝 | 11,239,400 | 愛F・C NO647 | ラスボス前 改造ナシ |

**通信欄** レイブレーサーのスコア、腕に自信のある方、当店で記録更新してください。全てをぬりかえることもできるのでは? 当店のエース、N・2さんほか、皆な頑張って。新作も次々と入荷してます。遊びに来てくださいね。秋の夜長、ゲーセンへいこう！
by T・E

## アミューズメント ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4 ☎（03）3964－3008

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95 | 329,430 | M.M.タクマパヨッで空中乱舞でさよなら | 1コインALL きょくげんりゅう |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95 | 318,540 | K.K.超～もったいねぇよっ! | ■こり2チーム EDIT |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,202,800 | CRY.もえるぅ～男のKENがいくぅ～! | 1コインALL KEN |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,338,100 | Y.H.ちぃ～すっ!コニッキーすっ! | 1コインALL RYU |
| 5 | バーチャファイター2 | 1′53″76 | M.M.ミサイルっすけどラウです!うき! | 1コインALL LAU |
| 6 | バーチャファイター2 | 2′24″02 | CRY.切り裂きJackyロンドンの悪夢 | 1コインALL Jacky |
| 7 | 対戦ぱずるだま | 1,023,000 | M.M.ミサイルワン次郎リハビリ中! | イケイケで死クン次郎 |
| 8 | | | | |

**通信欄** KOF95、まっさかり!?知らない奴とチームを組んでろVS3がいま燃えてるぜっ！ バーチャ2もまだ2これからっ！みぃ～んなっ待ってえるぜぃぃぃっ！「クマのプー太郎」は俺のもんだっ！
by 白堊キラ

## IC狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20 ☎（03）5497－6971

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95 サイコソルジャーチーム(必)有り | 319,140 | ICS－SS | P×5 |
| 2 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 2,076,100 | SHU | ダン有 ALL |
| 3 | 鉄拳2（マーシャル・ロウ） | 2′37″63 | eMu | |
| 4 | ヴァンパイアハンター（デミトリ） | 1,203,500 | B－T | ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター（レイレイ） | 2,589,400 | CKN ブレッピーン | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（ガイ） | 1,136,400 | KOR | ゴーキ負け |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

**通信欄** IC狛江店では、今、鉄拳2の対戦があついです。腕に自信の有る人、そうでない人、みなさんの来店を待ってます。
by：(店)

## 赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5 ☎（03）3598－0205

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 首領蜂 | 19,244,740 | S.Y | C－TYPE「連付き」 |
| 2 | 鉄拳2 | 2′28″51 | XX | BAEK |
| 3 | セガラリーチャンピオンシップ | 3′21″75 | J.A | セリカ(AT) |
| 4 | パズルボブル | 38,977,050 | NAO | ALL |
| 5 | バーチャファイター2 | 1′32″09 | BAL | LAU ALL |
| 6 | ストライカーズ1945 | 1,048,000 | A | メッサーシュミット 2－3「連付き」 |
| 7 | | | | |
| 8 | 天外魔境真伝 | 5,716,300 | 最狂綱手使い真尾（偽）鬼畜な男の弟子 | 綱手にクラクラ 鬼畜未使用 |

**通信欄**

## アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4 ☎（03）3977－0202

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 首領蜂（Cタイプ） | 15,033,300 | G.C.A T.T | 連付 2－4 |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95（チョイ、京、ショウ使用） | 411,010 | 星充 | ALL（必なし） |
| 3 | ストリートファイターZERO（サガット） | 1,810,000 | G.C.A－Z－? | 連付 2－4 ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,792,100 | 井田邦彦 | 連付 2－4 ALL |
| 5 | レイブレーサー（初級） | 2′17″844 | つよC | 完走 |
| 6 | レイブレーサー（中級） | 2′32″814 | 井田邦彦 | 完走 |
| 7 | レイブレーサー（上級） | 3′22″747 | KIM | 完走 |
| 8 | レイブレーサー（最上級） | 2′17″251 | 山崎 | 完走 |

**通信欄** （1F100円）→鉄拳2、ステークスウィナー、ワースタ95、パズルボブル2、パルスター、上海万里の長城、バーチャストライカー、K.O.F.95（2F50円）→WHP、K.O.F.94、ツインビーヤッホー、ヴァンパイアハンター、X－MEN3、鉄拳、餓狼3、SストⅡX&ターボ

## プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－8プラザピア1F ☎（054）263－8604

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（P－51） | 1,541,700 | AJM－G.T | 2－7 連付き |
| 2 | ストライカーズ1945（Bf－109） | 1,265,500 | えせFUN1号 | 2－5 連付き 一歩一歩前進 |
| 3 | ストライカーズ1945（ZERO） | 1,195,600 | KSC 善之字元帥 | 2－4 連付き |
| 4 | ストライカーズ1945（スピットファイア） | 1,059,000 | FUN | 2－3 連付き |
| 5 | 鉄拳2（ポール、フェニックス） | 3′02″03 | 指パッチンポール | ALL インチキ使ってあと1分 |
| 6 | レイブレーサー（最上級 T.T.） | 2′16″256 | FUN | ALL MT |
| 7 | ガンバード（バルナス） | 2,120,100 | KSC－善之字元帥 | ALL 連付き 1周111万 |
| 8 | ガンバード（アッシュ） | 1,954,500 | VMT－RED | ALL くそ低いぞ? 連付き |

通信欄：PCCアピア店の店員の皆様、常連さんの方々、一年半ですがどうもありがとうございました。ちょくちょく遊びにいけませんがそれなりに腕を上げてきて遊びに来たいと思います。
ハイスコア担当 ㊖

## ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町1－7 明玉ビル1F ☎（0463）84－5114

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,825,200 | バツ丸－BAT | ALL ダン㊒ |
| 2 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,963,400 | HCS－十兵衛 | ALL ダン㊒ Ⓟ5本落ち |
| 3 | ツインビーヤッホー（プラクティス） | 7,733,180 | SHM 皆口さん命♡ | ALL ため㊎ |
| 4 | ツインビーヤッホー（ノーマル） | 7,024,780 | BRS－GOE | ALL ため㊎ |
| 5 | ヴァンパイアハンター（アナカリス） | 1,427,400 | KRS－ELF | ALL |
| 6 | ダライアス外伝（Z'ゾーン） | 10,721,500 | GP03/PLE,PLE | ALL B×3 C×5 残×4 |
| 7 | ダライアス外伝（V'ゾーン） | 10,405,080 | KRS－ELE | ALL B×3 C×6 残×4 |
| 8 | クイズ殿様の野望2（長宗我部元親） | 1,342,260 | へきる武装親衛隊 | ALL 93.3％ |

通信欄：9月23、24にたばこ祭りがあります。今年のミスたばこは笹峰愛ちゃんです。スコアラーの方でファンの方、先着1名に愛ちゃんの生写真をプレゼント，ぜひ来てね♡…え?これが載るころには終わってるって?しまったあぁぁ～（クラーク調で）。
by 店員B

## GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F・B1 ☎（0423）91－0095

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 2′29′05 | MKGさん | 1COINALL キング使用 |
| 2 | 鉄拳2 | 3′03″45 | MKGさん | 1COINALL ポール使用 |
| 3 | 鉄拳2 | 4′26″36 | PAUさん | 1COINALL ポール使用 |
| 4 | バーチャファイター2 | 1′31″06 | この店のVF－2大会2回優勝のMr.横谷 | 1COINALL アキラ使用 |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,480,400 | この店のストゼロ大会優勝者Mr.山中 | 1COINALL ケン使用 |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,384,200 | S.S | 1COINALL ソドム使用 |
| 7 | ストリートファイターZERO | 1,321,200 | S.N | 1COINALL 春麗使用 |
| 8 | ストリートファイターZERO | 1,193,000 | この店のストゼロ大会優勝者、Mr.NIX | 1COINALL バーディー使用 |

通信欄：全国の鉄拳2ファンの皆様！当店では、今月の15日に全国大会予選を行ないます。全国大会に出場したい方は、当店へお越しください。（午後1時集合）また、当店主催のVF－2大会も毎月行なっております。是非、全国レベルの方の御来店をお待ちしております。

## プレイランド　アルファ

静岡県富士市本町13－22 ☎（0545）64－0122

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 6′01″15 | SRR | 1コインALL キング |
| 2 | パルスター | 284,270 | AMI | 3面 |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,862,800 | ABC | 1コインALL サガット |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,543,100 | マツタケ | 1コインALL ローズ |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ95 | 360,040 | K・I | 1コインALL |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ95 | 317,990 | NAA | 1コインALL |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ95 | 301,540 | T・K | 1コインALL |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ95 | 296,990 | D・I | 1コインALL |

通信欄：

## アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原町571－1 ☎（0552）43－7967

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 2′59″05 | デビル殺す N<H | ALL JACK－2 |
| 2 | 鉄拳2 | 3′50″60 | OJK | ALL ミシェール |
| 3 | 鉄拳2 | 4′10″30 | INA | ALL キング |
| 4 | 鉄拳2 | 5′26″55 | S.Y | ALL アレックス |
| 5 | 鉄拳2 | 6′41″18 | AMO | ALL ジュン |
| 6 | レイブレーサー（中級） | 2′34″222 | PAX | T.T.MT |
| 7 | レイブレーサー（最上級） | 2′18″175 | へっぽこ三太夫 | T.T.MT あと5秒（苦笑） |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ95 | 315,390 | YS? | ALL |

通信欄：全国筐体キックリーグ「Kリーグ」のジーコ（仮名・たぶん小学生）が怒り爆発ダイナマン！対戦台にシュートして基板を葬ってしまいました。これは本人が馬鹿なのか?それとも業界へのメッセージか?答えは謎のままです。伝言ノート・コミュニティールーム有り

## プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95 ☎（045）252－1164

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ツインビーヤッホー パーフェクト | 14,631,400 | JYU | ノーマルサイズ ALL |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 1,795,800 | CEE | ドノヴァン ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,631,500 | SIZ | ソドム ALL |
| 4 | 首領蜂 | 22,256,700 | ARK | Bタイプ 連付 60HIT 2－5 |
| 5 | レイブレーサー | 2′32″593 | FANCY－KETOSE | 中級 SD |
| 6 | 鉄拳2 | 2′13″070 | A・H | ジャック ALL |
| 7 | サイバーサイクルズ | 3′40″281 | RKC | ネオヨコハマ 初級 |
| 8 | ガンバレット | 199,399 | のりP MCC | 初級 ALL |

通信欄：最近、この店に伝言板を設置しました。情報交換、連絡事項等でなかなか好評です。一筆したい人、一見したい人、待ってます。もちろんゲームやる人待ってます。また余談ですが現在、人材（バイト）不足です、興味のある方、一報してください。

## ゲームプラザ　ニュー日の出

長野県上田市中央2－7－9 ☎（0268）25－0835

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,550,000 | DYB－リオ | ALL 連無 ダン有 |
| 2 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,829,900 | DYB－リオ | ALL 連無 P×9 |
| 3 | 極上パロディウス（こいつ） | 4,337,500 | 穴ウメ大王－佐塚（ハチュウ類） | ALL 連付 穴ウメスコア |
| 4 | 龍虎の拳2（ジャック） | 2,05 ,340 | 穴ウメ大王－佐塚（野球大好き） | ALL D×6 穴うめうめうめ |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ95 | 358,250 | C.T.D | ラスト 龍虎チーム |
| 6 | 天外魔境真伝 | 6,779,800 | M.S | クリアしてない 八雲 |
| 7 | 水滸演武 | 1,065,600 | 穴うめ2号 | ALL 史進 |
| 8 | | | | |

通信欄：大阪の方々、夏休み中に来店していただき誠にありがとうございました。あと、新潟から来店していただいた方、会うことができずゴメンなさい。
by 担当

## プレイタウンパル富士吉田店

山梨県富士吉田市新西原4丁目1545－1 ☎（0555）22－8668

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,717,200 | 渡辺桂一 | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,551,100 | 二見義紀 | ALL |
| 3 | ザ・キングオブファイターズ95（京、キング、リョウ） | 338,600 | 渡辺桂一 | |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ95（ユリ、リョウ、テリ） | 33人抜き | 渡辺桂一 | |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ95（チン、キム、ユリ） | 16人抜き | がんちゃん | |
| 6 | レイブレーサ（中級） | 2′34″601 | XYZ | 完走 |
| 7 | レイブレーサー（上級） | 3′24″867 | K.W | 完走 |
| 8 | 鉄拳2（キング） | 5′47″51 | 二見義紀 | |

通信欄：最近は、女性のお客様も増え（対戦ゲーム）当店でも女性だけのゲーム大会も予定しています。また一昔前のゲームも多数入荷しましたので皆さん一度来店してください。また当店カラオケルームでは、各種通信カラオケも導入しましたので来てみてください。

## ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎（0467）44－0027

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 834,400 | TONO | ガイ ALL |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95 | 349,860 | FA? | テリー、ビリー、ルガール ALL |
| 3 | ツインビーヤッホー | 8,582,730 | やっぱステゲーみっく | ㊆付 PRACTICE ALL |
| 4 | ストライカーズ1945 | 1,356,600 | 坂吹大和 | ㊆付 Bf－109 2－6ボス |
| 5 | ストライカーズ1945 | 1,532,200 | 早坂 | ㊆付 P－38 2－7 |
| 6 | バイパーフェイズワン（ニューバージョン） | 10,770,315 | EPISTEMER | ㊆付 ALL 2ミス |
| 7 | 鉄拳2 | 3′13″81 | A・K | 平八 ALL |
| 8 | マジカルドロップ | 99,998 | 亀のケンジントン | スター ALL |

通信欄：

## ゲームスポットFREE TIME　塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838－1 ☎（0263）53－6172

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,259,700 | OZA ソドムバリバリ | ALL |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95 | 534,770 | TYS ルガール・京・八神 | ALL |
| 3 | ザ・キングオブファイターズ95 | 454,710 | UED 龍虎チーム | ALL |
| 4 | レイブレーサー（最上級） | 2′19″633 | OZA も～最高! | ALL |
| 5 | レイブレーサー（初級） | 2′18″025 | OZA やりました | ALL |
| 6 | バーチャストライカー（イタリア） | 24点 | ITA | ALL |
| 7 | バーチャストライカー（オランダ） | 26点 | OZA かおでかい!! | ALL |
| 8 | アウトフォクシーズ（ジョン・スミス） | 13,487,000 | FFJ おえたぜ・・・。南無 | ALL |

通信欄：毎週水ヨー日午後4時から「なんでも対戦DAY」すごうでのスタッフがどんな挑戦でも受けマス。又、毎週木ヨー日は「レディースDAY」ほか いろんな企画やってるから ヨロシク
by チカ♡

## ゲーム　コンドル1&2

静岡県静岡市駒形通り1－1－33 ☎（054）253－0161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター | 2,587,500 | 元デニーズ ウェイター | モリガン 1コインALL |
| 2 | パルスター㊆ | 985,890 | 飯塚製薬所 | 8面 |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,541,700 | H.G | 青ケン 1コインALL |
| 4 | マーベルランド | 1,364,300 | ハカイダー | ノーマル 1コインALL |
| 5 | ツインビーヤッホー!㊆ | 6,238,080 | P.S | プラクティス 5面ボス |
| 6 | ツインビーヤッホー!㊆ | 5,036,800 | EFG ○さん、たまには来てね! | ノーマル 1コインALL |
| 7 | レイブレーサー | 2′21″983 | N.Y | T.T.初級 MT |
| 8 | レイブレーサー | 2′34″586 | M.S | T.T.中級 MT |

通信欄：前回大会KOF'95の優勝者は個人戦、小田君、戸塚君、佐藤君、チーム戦、S.Sチームに決まりました。おめでとうございます。2号店にコミュニケーションノート設置しました。
by 秋山

## IC中央林間店

神奈川県大和市中央林間3－11－18タニイビル1F ☎（0462）77－8329

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2（平八、㊙付） | 2′38″90 | りーはいらん ICS－AHOちゃん | ALL 2負け |
| 2 | 鉄拳2（ポール、㊙付） | 3′01″50 | インチキポール ICS－AHOちゃん | ALL |
| 3 | 鉄拳2（キング、㊙付） | 3′37″00 | デビルつらい ICS－S.S | ALL 3負け |
| 4 | 鉄拳2（吉光、㊙付） | 3′50″03 | 初のHIM | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ケン） | 2,139,600 | ソバーかえろ! ICS－AHOちゃん | ALL P×10 5倍×8 |
| 6 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 2,018,400 | ICS－AHO | ALL P×13（ガイ）5倍×4 |
| 7 | ツインビーヤッホー（PRACTICE㊆付） | 8,357,550 | STG－IQE－MIC | ALL |
| 8 | バイパーフェイズワン（ニューバージョン、㊆付） | 4,569,648 | （^－^） ICS－RX | 5面 100％×3 |

通信欄：レトロゲームコーナー復活（?）とりあえずR－TYPEが入っています。これからどんなゲームが入るかわからないので、こまめにチェックすると珍らしいゲームがあるかも?
担当：K2

## アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11番　☎（0762）34－8733

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳 2 | 4′12″91 | IHI | JACK－2 ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,309,100 | OHI | リュウ　ALL BOSSサガット |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,187,600 | OHI | ケン　ALL BOSSリュウ |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,047,700 | OHI | ソドム　ALL BOSSガイ |
| 5 | ストリートファイターZERO | 921,500 | ラヴォスるい | ベガ　ALL BOSSローズ |
| 6 | ストリートファイターZERO | 959,700 | OHI | 豪鬼　ALL BOSSベガ |
| 7 | ヴァンパイアハンター | 2,502,500 | IHI 祝!車購入K氏&Y氏 | モリガン ALL |
| 8 | ヴァンパイアハンター | 1,410,300 | 沢田明孝 | ドノヴァン ALL |
| 通信欄 | 鉄拳 2 が今一番アツイ。やるしか。 | | | |

## ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町 3 －121　☎（0584）89－6390

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,924,400 | UPG | ALL ケン |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,630,300 | UPG | ALL リュウ |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,453,700 | UPG | ALL ゴウキ |
| 4 | ヴァンパイアハンター | 1,379,200 | BAD | ALL ザベル |
| 5 | マジカルドロップ | 13,560 | AKI | ALL マジシャン |
| 6 | 鉄拳 2 | 募集中 | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | 当店は今、鉄拳 2 の対戦が人気です。各台ごとに技の一覧表を設けるなどして 2 店としても力を入れます。もちろん！スコアも大募集しています。チャレンジしてみませんか？　ほかの機種でもOKですヨ！ | | | |

## ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南 3 － 7 － 5　☎（058）274－3291

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アルペンレーサー | 1′28″768 | KOH | 初級 |
| 2 | アルペンレーサー | 1′38″863 | 777 | 中級 |
| 3 | アルペンレーサー | 2′04″348 | NAO | 上級 |
| 4 | レイブレーサー | 2′18″341 | LOR | 初級 |
| 5 | レイブレーサー | 2′33′586 | HRA | 中級 |
| 6 | レイブレーサー | 3′18″986 | LXS | 上級 |
| 7 | レイブレーサー | 2′16″360 | S.I | 最上級 |
| 8 | パズルボブル | 25,247,410 | BCD | 29面 |
| 通信欄 | 今 “だいおう” では、VF 2、鉄拳 2 が非常に盛り上がっています。また10月末には、第 3 回だいおう格闘杯（鉄拳 2 ）を予定していますのでぜひ一度遊びに来てください。（賞品プレイステーション）三重、名古屋のみなさん遠征ありがとうございました（店員一同） | | | |

## ファイナル松任店

石川県松任市安田町36　☎（0762）75－0523

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,468,400 | BAN | ソドム　ALL ノーマル |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ95 (テリー、マイ、ビリー) | 379,560 | BAN | ALL　ノーマル |
| 3 | 超時空要塞マクロス | 5,328,400 | BLU | ALL 2－5 |
| 4 | テキパキ | 486,850 | KOC | レベル98 |
| 5 | ヴァンパイアハンター (フォボス) | 1,416,700 | HAN | ALL　ノーマル |
| 6 | スーパー上海 (プロフェッショナル上海) | 63,300 | FNL | 午 |
| 7 | 雷　電DX | 2,229,310 | BLU | 1－5 初級モード |
| 8 | 餓狼伝説 3 | 1,326,100 | H.F | ALL　ノーマル |
| 通信欄 | メダル麻雀が 4 台になりました。そこで！11月初旬に「メダル枚数グランプリ」を実施します。詳しくは店内ポスターをみてください。「当店メダルは特別製で他店のメダルとは異なりますのでご注意ください。）by　店長 | | | |

## アミューズメント　ギャロップ

岐阜県高山市朝日町23－ 9　☎（0577）35－1873

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳 2 (吉光) | 2′54″41 | JUN | ALL |
| 2 | 鉄拳 2 (ポール) | 3′11″63 | 名無しの権兵衛 | ALL |
| 3 | 鉄拳 2 (レイ) | 3′29″26 | RFG | ALL |
| 4 | 鉄拳 2 (ミシェール) | 3′41″65 | MRK | ALL |
| 5 | 鉄拳 2 (キング) | 3′56″30 | RFG | ALL |
| 6 | 鉄拳 2 (JACK－2) | 3′57″08 | 名無しの権兵衛 | ALL |
| 7 | 鉄拳 2 (平八) | 4′13″33 | SAT | ALL |
| 8 | 鉄拳 2 (アレックス) | 5′33″68 | MRK | ALL |
| 通信欄 | 私、記入担当はゲーメストの記事が一月遅れの時差を、考えることなく、夏休用の記事を長々と語ってしまいました。あれは、ウソです。間違いです。スミマセン。話しは、変わりまして、今度こそ、10月中に、VF 2 大会等、開こうかと思いますので、ヨロシク！ | | | |

## アミューズメントＪ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色 2 － 1 －29　☎（058）247－7980

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2 (アキラ) | 1′32″31 | AXL | 1コインALL |
| 2 | バーチャファイター 2 (ラウ) | 1′46″35 | MRS | 1コインALL |
| 3 | ストリートファイターZERO (ケン) | 1′53″84 | S.M | 1コインALL |
| 4 | ストリートファイターZERO (KEN) | 989,900 | AAF | 1コインALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター (モリガン) | 3,259,400 | K.I | 1コインALL |
| 6 | 鉄拳 2 (マーシャル.ロウ) | 2′51″86 | IND | 1コインALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | バーチャファイター2.1もすでに入荷しており、格闘技の充実は目を見張るものがあります。岐阜にお越しのおりは、是非、お立ち寄りください。 | | | |

## あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－ 1　☎（0767）72－4218

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO (ケン) | 3,234,000 | Tバランス | ALL ALLⓅ5×16 |
| 2 | ストリートファイターZERO (ゴウキ) | 2,167,900 | 最小値 | ALL |
| 3 | 鉄拳 2 (キング) | 2′55″78 | ひさしぶりNo 3 | ALL |
| 4 | 鉄拳 2 (ミシェール) | 3′38″28 | 麻姿 | ALL |
| 5 | 鉄拳 2 (ロウ) | 3′38″28 | 五月 | ALL |
| 6 | 鉄拳 2 (　ーナ) | 4′44′41 | 七エ弓道部 | ALL |
| 7 | 鉄拳 2 (平八) | 3′42″81 | SE | ALL |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ95 (京、クラーク、ラルフ) | 344,390 | アムロ! | ルガールまで |
| 通信欄 | ベティでもスコアの集計をおこなっています（つごうにより今は夜だけですが）よろしくおねがいします。 | | | |

## ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町 1 －43第 1 ビル 1 F　☎（0584）82－6196

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ95 | 295,380 | DFD | ALL 餓狼チーム |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,166,500 | N.B | ALL　ケン ダンあり |
| 3 | ストリートファイターZERO | 1,432,600 | N.D | ALL　ナッシュ ダンあり |
| 4 | レイブレーサー | 2′41″05 | TOMY | ALL　最上級 |
| 5 | ドラグーンマイト | 984,400 | AMP | ALL　雷庵 |
| 6 | ドラグーンマイト | 885,400 | AMP | ALL ジャオウ |
| 7 | サイバーボッツ | 553,340 | まーちゃん | ALL スーパーエイト |
| 8 | バーチャファイターリミックス | 1′54″41 | T.ヒビ | ALL　カゲ |
| 通信欄 | 今当店では麻雀の対戦台が熱い！あのうそくさいツモと配牌、そして意味のないパートナー選びがうけている。四暗刻、大三元なんてあたりまえなのだ、いつか天和が出そうでこわい。　by　ナニーニチャベ | | | |

## ゲームプラザ　FANTSY

岐阜県岐阜市岩田東 3 －287－ 3　☎（058）241－2406

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳 2 | 2′37″56 | A.M | キング ALL |
| 2 | 鉄拳 2 | 3′19″50 | MicFan | ロー ALL |
| 3 | 鉄拳 2 | 3′28″15 | A.M | ジャック ALL |
| 4 | 鉄拳 2 | 4′10″90 | Riz | ヨシミツ |
| 5 | パルスター | 522,620 | SKL | S－5 |
| 6 | ザ・キングオブファイターズ95 (オメガ・ルガール、京、紅丸) | 460,690 | SKL－BKS－1号 | ALL P×22 |
| 7 | ストリートファイターZERO (KEN) | 1,542,800 | FZR | ALL |
| 8 | ストリートファイターZERO (RYU) | 1,418,300 | TOPPO－RT－TOM | ALL |
| 通信欄 | KOF'95…そう、KING OF FANTASY'95を開催する。チームを組んでくるも良し。1人でくるも良し。…クク…私の崇高なる趣味の1つに、なりたければ、我がジャットヘル母艦まで、くるがいい…！！ハハハハハー！！　“◎” | | | |

## 大野プレイランド

福井県大野市陽明町 1 －1401　☎（0779）65－1146

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳 2 (平八) | 3′57″21 | BG－FUKU | 1コインALL |
| 2 | バツグン (ドラゴンズウィスパ) | 459,710 | MCR | 1コイン　3面 ㊟有り |
| 3 | ザ・キングオブファイターズ95 (京、舞、チン) | 327,580 | DR | 1コイン　ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO (KEN) | 1,332,700 | FOV | 1コイン　ALL |
| 5 | ヴァンパイアハンター (フェリシア) | 2,448,600 | FOV | 1コイン　ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | | | | |

## プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－ 1　☎（025）373－6634

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳 2 | 3′03″65 | CAP－AB. | ALL キング |
| 2 | 鉄拳 2 | 3′34″48 | CAP－AB. | ALL 吉光 |
| 3 | 鉄拳 2 | 2′53″53 | BAR | ALL マーシャル・ロウ |
| 4 | 鉄拳 2 | 3′52″65 | BAR | ALL アレックス |
| 5 | 鉄拳 2 | 3′13″63 | HUS | ALL 平八 |
| 6 | レイブレーサー | 2′16″234 | CAP－AB. | 最上級　MT T.T. |
| 7 | バーチャストライカー | +24 | Y.、 | ALL ブラジル |
| 8 | 1942 | 11,969,730 | JAL | ALL 連付き |
| 通信欄 | 最近ヴァンパイアハンターの対戦が盛り上がっています。特に女性に大人気。対戦のお好きな方、男女を問わず是非一度御来店を。 | | | |

## アミューズメントＪ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町 3 －119　☎（0584）88－0862

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2 (アキラ) | 1′22″07 | VF 2 | 1コインALL |
| 2 | バーチャファイター 2 (ラウ) | 1′42″77 | VER | 1コインALL |
| 3 | バーチャファイター 2 (アキラ) | 1′56″30 | K | 1コインALL |
| 4 | ストリートファイターZERO (GOUKI) | 1,165,100 | CPS | 1コインALL |
| 5 | 鉄拳 2 (三島平八) | 3′06″56 | T.T | 1コインALL |
| 6 | 鉄拳 2 (キング) | 3′45″18 | FY | 1コインALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | バーチャファイター2.1もすでに入荷しており、格闘技の充実は目を見張るものがあります。大垣にお越しのおりは、是非、お立ち寄りください。　鉄拳 2 も好評です。 | | | |

## アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パルスター | 1,068,780 | ZAP | ノーミスALL<br>㊣なし(1P) |
| 2 | バイパーフェイズワン<br>(ニューバージョン) | 8,858,028 | AGE | ALL<br>㊣付き(1P) |
| 3 | 鉄拳2<br>(JUN) | 3'25"05 | K-ZAN | ALL |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>(中国チーム) | 359,190 | しのぶ | ALL<br>㊣なし |
| 5 | 天外魔境真伝<br>(極楽太郎) | 14,127,700 | MTB | ラスボスまで<br>ネオジオMVS |
| 6 | バーチャファイターリミックス<br>(アキラ) | 1'35'46 | [illegible] | ALL |
| 7 | アウトフォクシーズ<br>(イウ) | 11,077,000 | ハ場 | ALL<br>㊣なし |
| 8 | ストリートファイターZERO<br>(リュウ) | 1,701,100 | DAN | ALL<br>㊣なし |

通信欄：最近は、ハイスコアもだいぶん安定してきました♡これもハイスコアラーのみなさまのおかげです。　バンバンスコアをねらってください。これからはシューティングをメインに入荷したいと思っていますので古いのも最新のも期待してネ♡

## ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>(イギリス) | 430,790 | TKA | ALL<br>P×14 |
| 2 | パルスター | 659,380 | RS | 6st |
| 3 | ストライカーズ1945<br>(SPIT-FIRE) | 999,400 | T.Y | 2－2 |
| 4 | ストライカーズ1945<br>(P-15) | 963,200 | 参考からあげ松井君 | 2－2 |
| 5 | ストライカーズ1945<br>(P-38) | 907,200 | T.Y | 2－2 |
| 6 | 首領蜂<br>(Cタイプ) | 18,922,030 | 参考からあげ松井君 | 2－5 |
| 7 | 極上パロディウス<br>(こいつ) | 2,965,400 | 参考からあげ松井君 | ALL |
| 8 | | | | |

通信欄：AMショー楽しかったですね。ほりだしものがたくさんあり発売がまちどおしいです。一番人気はやっぱりあれか？　でも入荷するか疑問です。　P.S.アルファ太郎氏　TELください。OK？（土・日）　by　担当者

## プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | 2'33"68 | BBKII | ALL<br>LEI |
| 2 | 鉄拳2 | 3'53"76 | VHS | ALL<br>BAEK |
| 3 | 鉄拳2 | 4'48"40 | SHD | ALL<br>JUN |
| 4 | レイブレーサー | 2'17"768 | A-MAO | 最上級　T.T. |
| 5 | レイブレーサー | 3'18"984 | A-MAO | 上級　T.T.<br>1 06 140 |
| 6 | パルスター | 1,051,200 | YMK | ALL　残3<br>連付　とりあえず |
| 7 | 天外魔境真伝 | 15,118,600 | BCG | ALL<br>絹手 |
| 8 | エアーコンバット22<br>(ドッグファイト) | 873,655 | 光狼CAN | ALL<br>トムキャット |

通信欄：9月9日鉄拳2予選大会なかなか盛り上がって好評でした。そのため、次はほかのゲームの大会をやろうかと店員一同考えております。はたして・・・？　by　光狼CAN　へきへきへきら？　レイブレーサーDXが100円、エアコン22も！　ぜひ来てね。

## ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5竹森ビル2F　☎（0798）52－8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO<br>(ケン) | 2,041,300 | JRA-<br>TETSU | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO<br>(リュウ) | 1,909,700 | JRA-<br>TETSU | ALL |
| 3 | 鉄拳2<br>(吉光) | 3'45"01 | SDZ-JPO | ALL |
| 4 | ストライカーズ1945<br>(P-51) | 1,401,900 | K.K | 2－6 |
| 5 | ストライカーズ1945<br>(ゼロ) | 962,800 | K.K | 2－2 |
| 6 | ストライカーズ1945<br>(メッサー) | 1,000,500 | TER | 2－2ボス |
| 7 | ツインビーヤッホー<br>(ノーマル) | 4,164,720 | SIK | ALL |
| 8 | ぷよぷよ通 | 386,112 | SDZ-JPO | ALL |

通信欄：ゲームのポスターがけっこうあまってますので来店されたら店長に一度声をかけてください。よかったらプレゼントします。毎週木曜日の夕方ならいると思います。　店長より

## アミューズメントパートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2<br>(ポール) | 3'01'30 | 水滸伝式でカッパ使え | ALL |
| 2 | 鉄拳2<br>(吉光) | 3'38"03 | 水滸伝式でカッパ使え | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO<br>(ケン) | 1,988,500 | へきる隊長,RAY | ALL、ノーマル |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ<br>(チャンピオンシップ) | 3'21'52 | ミソシルスター | セリカMT |
| 5 | セガラリーチャンピオンシップ<br>(中級) | 2'32'53 | ミソシルスパーク | セリカMT |
| 6 | セガラリーチャンピオンシップ<br>(上級) | 2'16"55 | ミソシルエンドレス | セリカMT |
| 7 | ソニックウィングス2<br>(ホワイティ) | 1,306,600 | へきる隊長 | 2－1、連付き |
| 8 | リッジレーサー | 3'40"671 | GT-R | TT、MT |

通信欄：対戦台増加中（といっても1組だけど）！これからも増やす予定ですので、「対戦がしたいぜ！」という方、お待ちしてます。もちろんハイスコアねらいの方も大歓迎！

## ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 首領蜂 | 14,277,120 | NHH "にせたこまる1"㊫ | Cタイプ<br>2－3ボス |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ'95<br>(テリー、庵、リョウ) | 358,850 | IN左衛門 | ALLクリア |
| 3 | 鉄拳2 | 2'14"8 | T.K"デビルの胸の傷は一体誰か?" | ALLクリア<br>平八使用 |
| 4 | 鉄拳2 | 3'46"90 | サイコカンを持った、のび太 | ALLクリア<br>キング使用 |
| 5 | マッハブレイカーズ<br>(マキシマムスピード) | 7"75 | F・K　変な奴教徒ーモノソヴァ | ソノィア使用<br>P側 |
| 6 | マッハブレイカーズ<br>(ハイパーグライダー) | 718m64 | F・K　変な奴教徒ーモノソヴァ | ソノィア使用<br>P側 |
| 7 | パルスター | 631,550 | SG　ELFパルパルスター研 | 6面、レベル1 |
| 8 | 豪血寺一族外伝 | 1,050,000 | クリアしただけSHW啓発賞バンザイ。 | ALLクリア<br>クララ+アニー |

通信欄：店のレイアウトが変わりました♥キャッチー系が増えましたョ♥対戦もあいかわらず元気です！！今1番人気はKOF'95と豪血寺一族外伝です！ゲーム大会も好評です♥名古屋に来たら皆で遊びに来てね！！イラストボードもあるからヨロシク！！by　バイトのうさぎやま♡

## プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイブレーサー<br>(初級T.T.) | 2'16"555 | R・R研－㊑AKD㊇ | |
| 2 | レイブレーサー<br>(中級T.T.) | 2'32"578 | R・R研－㊑AKD㊇ | |
| 3 | レイブレーサー<br>(上級T.T.) | 3'16"918 | R・R研－㊑AKD㊇ | |
| 4 | レイブレーサー<br>(最上級T.T.) | 2'15"471 | R・R研－㊑AKD㊇ | |
| 5 | パルスター<br>㊣付 | 909,410 | SHIN | 5機設定 |
| 6 | イエローキャブ | | このゲームなかなかハマりますよ | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：ヴァンパイアハンター大会　参加者及びギャラリーの方々、とても盛り上がってすごい大会でしたネ！どうもありがとう！　レゲー入荷ですが、この号が出る頃にはワルキューレが入ってると思います。

## ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945㊣<br>(スピットファイア) | 1,276,100 | OS-MOO | 2－4 |
| 2 | 鉄拳2<br>(ジャック2) | 3'44"56 | T・M | |
| 3 | ツインビーヤッホー㊣ | 15,885,120 | ため分身見捨てないで OS-PARARA㊉ | ALL<br>ためぶんしん |
| 4 | 上海　万里の長城 | 204,330 | 核サラリー日那 ばんきち手紙よこせ | 北京 |
| 5 | サスケVSコマンダー | 77,840 | 越中ホワイト Jazzy Jeff | |
| 6 | コットン㊣ | 1,015,700 | みんな七瀬葵さんを応援しようよ!　T・H | 1周ALL |
| 7 | ロストワールド | 7,488,700 | 激マサエモン∞ Soo君原稿がんばれ | ALL |
| 8 | オーダイン㊣ | 1,186,720 | OS-PARARA㊉ | ALL<br>700400C |

通信欄：今月は時々遠征の方とかに聞かれる事柄を書いてみます
Q．店が目立たない所にあるのは何故？　A．通好みの店だから
Q．店名の由来は？　A．開店当時その名前の単車に乗ってたから
Q．何故変なレゲーが多いのか？　A．店員の趣味　by　担当津川

## コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20　☎（052）565－6471

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼビウス | 454,220 | RIO | 1コイン、エリア16　SP×2 |
| 2 | クレイジークレイマー | 253,950 | COFFEE<br>DOTSU | 1コイン6面 |
| 3 | ツインビーヤッホー | 3,493,300 | G・Mリスナー<br>M.A | 1コイン<br>3面まで |
| 4 | ヴァンパイアハンター<br>(㊣なし　フェリシア) | 1,742,900 | S　T　啓 | 1コイン<br>ALL |
| 5 | あっかんべぇ～だ～<br>(㊣なし、シルバーホーク) | 610,440 | HQM-"TMR"<br>たこまる(本物) | 1コイン、31面 |
| 6 | ストリートファイターZERO<br>(㊣なし　ケン) | 1,469,500 | KEM | 1コイン、ALL |
| 7 | ダブルドラゴン<br>(㊣なし　アボボ) | 1,067,500 | ドララララルフ<br>EVT | 1コイン、ALL |
| 8 | 雷電DX<br>(㊣なし) | 466,260 | T | 1コイン |

通信欄：コムテックタワーでは、4Fゲームフロアーにて、レトロゲームも数点扱っております。昔なつかしいパックマンやクレイジークライマーで、君もレゲーの世界にふれてみないか？　by　コムテック構成員"FINAL"HON

## タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 494,990 | SCORPION<br>VPT EB | ユリ　リョウ<br>ケン　ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO | 2,328,400 | SCORPION-<br>PNT-KEI | 豪鬼　ALL<br>ダン出現 |
| 3 | ストリートファイターZERO | 2,123,200 | SCORPION-<br>VPT-EBI | ケン　ALL<br>ダン出現 |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,967,400 | SCORPION-<br>PNT-KEI | サガットALL<br>ダンあり |
| 5 | ストライカーズ1945 | 543,400 | SCORPION-<br>PNT-KEI | スピットファイア<br>1－6 |
| 6 | ストライカーズ1945 | 529,600 | SCORPION-<br>PNT-KEI | B5－109<br>1－6 |
| 7 | ストライカーズ1945 | 515,200 | SCORPION-<br>PNT-KEI | P-51<br>1－6 |
| 8 | サイバーボッツ | 868,100 | SCORPION-<br>PNT-KEI | ワーロック<br>ALL |

通信欄：餓狼SPが復活!!　パルスター新入荷！！近々連射装置も取付予定です。ほかにもいろいろする予定ですので近くに来たら遊びに来てくださいね。　by　店長代理戸田

## JOYLAND TAITO天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バイパーフェイズワン<br>(NEW VERSION) | 12,679,694 | HYAKU-LxE<br>(TTJ) | ALL　残×<br>100%×7　㊣ |
| 2 | ストライカーズ1945<br>(メッサーシュミット) | 1,509,700 | AXIOM　H.Y㊫ | 2－7<br>㊣ |
| 3 | 鉄拳2<br>(JACK-2) | 2'39"53 | MAX-C | 1C ALL |
| 4 | 鉄拳2<br>(平八) | 5'46"48 | MAX-C | 1C ALL |
| 5 | 鉄拳2<br>(PAUL) | 4'23"45 | EEF | 1C ALL |
| 6 | パズルボブル2<br>(パズルモード) | 24,068,230 | Y・H | 27R |
| 7 | ツインビーヤッホー | 急募中!! | | |
| 8 | レイブレーサー | 急募中!! | | |

通信欄：パズルボブル2大量入荷！大好評稼働中です!!　スコアラー求む!!（特にシューター）当店のシューティングゲームはALL連付！　必要であれば、シンクロ連もいたします!!何の日キャンペーンも大好評!!　みんな遊びに来るべし!!

## マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945 | 1,025,200 | あいつ | スピットファイアー<br>2－3 |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,323,000 | BOB岡ちん | 1コインALL<br>ケン使用やったぜ |
| 3 | レイブレーサー | 3'21"930 | REM | 上級　T.T. |
| 4 | レイブレーサー | 2'16"612 | Z.. | 最上級 |
| 5 | ストライカーズ1945 | 967,500 | あいつ | ムスタング<br>2－2 |
| 6 | ストライカーズ1945 | 975,500 | あいつ | ライトニング<br>2－2 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：このハイスコアーが載った頃には、当社の「マーヴル・スーパーヒーローズ」が入荷していると思います。ぜひ当店に来て腕を磨いてくれ！

## ゲームえの木

高知県高知市旭町３－100－３　☎（0888）25－3293

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,402,400 | タイミングの悪い男 SIR | ALL チュンリー |
| 2 | 鉄拳２ | 3′00″30 | 早く人間になりた～い JACK－75 | ALL キング |
| 3 | 鉄拳２ | 3′43″03 | パピッチ佐野 | ALL ロジャー |
| 4 | 鉄拳２ | 4′13″21 | ◎の愛人 | ALL ポール |
| 5 | パルスター | 1,065,750 | コンドリア水戸 | ALL |
| 6 | パズルボブル２ | 934,080 | T・T | ALL CPU対戦モード |
| 7 | パズルボブル２ | 23,235,490 | これからだ…と思う JO－U | 25面 |
| 8 | パズルボブル２ | | スコア募集中 | |

通信欄：毎週土曜のゲーム大会、今はＶＦ２、１を行っています。大会形式はリーグ戦なのでご長く楽しめますよ。　by ◎

## ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | インディ500（インディ500） | 2′28″848 | SPI | 完走 |
| 2 | インディ500（HIGHLANDRACEWU） | 2′28″034 | AHO | 完走 |
| 3 | インディ500（BAYSIDESTREET） | 3′07″960 | AHO | 完走 |
| 4 | バーチャファイター２（アキラ） | 50″93 | K.Y | １コイン ALL |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95（龍虎チーム） | 519,830 | DEE | １コイン ALL |
| 6 | スポーツフィッシング２ | 825.5kg | GIX | カジキ（マリン） |
| 7 | そこぬけ対戦ゲーム | 13,525 | HIR | １コイン ALL |
| 8 | セガラリーチャンピオンシップ | 3′18″52 | GSF | 完走 |

通信欄：コミュニケーションノートも２冊目に突入し、ますます充実の当店。お待たせっ！鉄拳２ついに入ったぞ。この野郎。
P.S。女の子のご来店お待ちしてます。　by のぶちか

## スーパーパンキーズ byミレニアム

岡山県岡山市表町１－11－18　FAN!Q　B1F　☎（086）227－7888

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 425,260 | D | １CALL 京・キング ロバート |
| 2 | ドラグーンマイト | 1,314,700 | 孔雀　姫子 | レイラ |
| 3 | バーチャストライカー | +36 | F－N | |
| 4 | ストリートファイターZERO | 1,805,200 | 大森 | ソドム |
| 5 | あっかんべぇ～だ | 250,560 | 政府の犬 | |
| 6 | スーパーパラムス | 108 | しげ | （６面） |
| 7 | PANG３ | 1,840,704 | 野崎Jun | （36面） |
| 8 | エイリアンVSプレデター | 901,800 | 高松　弘樹 | |

通信欄：毎月第二土曜日は、スーパーパンキーズゲーム大会の日！参加モケットをカウンターにておわたしします。大会２位の賞品は優勝者以外の参加者の中よりクジ引きで決定するようになりましたのでどんどん参加してください。（大会の参加費はもちろん無料です）

## 姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町１－２－29　☎（0898）31－8655（代表）

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳２ | 2′56″88 | 姫屋の世直し人 タニエン | ポール ALL |
| 2 | 鉄拳２ | 3′39″55 | 姫屋の世直し人 タニエン | ロジャー ALL |
| 3 | 鉄拳２ | 3′11″83 | クソゲー友の会 会員 No.２ TSU | 平八 ALL |
| 4 | 鉄拳２ | 3′25″13 | XYZ | ロウ ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,534,400 | NVY | ケン ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,279,300 | FFV | チュンリー ALL |
| 7 | ヴァンパイアハンター | 2,174,000 | ポリプ隊長 | フェリシア ALL |
| 8 | 餓狼伝説３ | 2,141,100 | NVYSPECIAL | テリー ALL |

通信欄：ザ・キングオブファイターズ95とストゼロの対戦が盛りあがっています。またバーチャファイター2、１も入荷しました。２プレイ100円になりましたので、皆さんぜひ遊びに来てください。
スコアラー募集中！！

## 日本メカニック

鳥取県鳥取市湖山町北２－123　☎（0857）28－2254

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 335,290 | ふな | ALL（イ・シー）イギリスチーム |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 356,570 | PPP | ALL（イージ・）大門・ルガール・八神 |
| 3 | ドラグーンマイト | 646,600 | C２！ | ALL 雷庵 |
| 4 | 上海 万里の長城 | 107,300 | 加藤保憲 | クラシック上海 stage ６ |
| 5 | 上海 万里の長城 | 227,540 | J. | グレートウォール stage 14 |
| 6 | 上海 万里の長城 | 221,320 | C２！ | 北京 stage 13 |
| 7 | 鉄拳２ | 2′36″85 | NOR | ポール |
| 8 | 鉄拳２ | 3′24″58 | MAG | アレックス |

通信欄：これから年末にかけてニューゲームがたくさん出るようです。これはスコア担当にとってもうれしいことです。

## アミューズメントキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町７－４　☎（082）246－0015

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳２ | 4′41″51 | H・H アレックスもやるよ | １C ALL ロジャー |
| 2 | 鉄拳２ | 5′12″11 | ニーナいっきまーす♡ A.S | １C ALL ニーナ |
| 3 | アルペンレーサー（初級） | 1′26″577 | ZGM | レースモード |
| 4 | アルペンレーサー（中級） | 1′30″510 | MIN | レースモード |
| 5 | アルペンレーサー（上級） | 1′55″602 | Y.Y | レースモード |
| 6 | アウトフォクシーズ | 13,976,000 | ZGM | １C ALL ダニー×デミ |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：いつもお世話になっております。これまでのゲーム大会には毎回多数のご参加ありがとうございます。10月15日にはゲーメスト杯争奪鉄拳２大会を開催！年末に向けてプライズ機も充実！皆様のご来店をスタッフ一同心よりお待ちしております。ぜひご来店ください。

## ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内４－４－20　☎（0895）25－5726

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 2,096,100 | フランケンシュタイナー "天才少年K・ギー" | ALL デュークＯ 初1200万 |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,995,900 | ガイル!!世 "コメントありません" | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（豪鬼） | 1,837,600 | ガイル!!世 "コメントありません" | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,618,400 | フランシンシュタイナー "男前チーム" | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,508,000 | 極（きわめ）"飛燕" | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO（サガット） | 1,466,900 | コルテス "オレたちのフィールド!!" | ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO（アドン） | 1,367,500 | 極（きわめ）"はらっぱ" | 豪鬼に敗れる。 |
| 8 | ストリートファイターZERO（ナッシュ） | 1,169,000 | ガイル!!!世 "コメントありません" | ALL |

通信欄：夏休み特別企画！３人１組の"KOF95"！優勝はザコテルンと愉快な仲間たち（Ｆシュタイナー・コルテス・ガイル!!!世）次回９月のＧ！"ストZERO大会" やはり強し高！軍団！（ストZERO上位19位迄全て独占！ほかの追随を許さぬミラクルパワー軍団！

## アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111－B　☎（0857）21－3877

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エレベーターアクション リターンズ | 940,500 | SEJ | １ALL◎ イーディ使用 |
| 2 | マジカルドロップ | 38,860 | 百太郎 | １コインALL チャリオット使用 |
| 3 | あっかんべぇだぁ～ | 534,810 | ASR | １コイン32面 開運？号使用 |
| 4 | ストライカーズ1945 | 1,077,700 | OZ P－51ムスタング | １コイン ２－２ |
| 5 | ストリートファイターZERO | 1,407,700 | S.K | １コインALL KEN使用 |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,436,400 | AXE | １ALLDAN有 バ－ディー使用 |
| 7 | ストリートファイターZERO | 1,310,500 | だん吉 | １ALLDAN有 サガット使用 |
| 8 | ストリートファイターZERO | 1,354,600 | K.Y岩美 | １コインALL RYU使用 |

通信欄：

## プレイランド　ミッキー

広島県広島市東区若草町５－３　☎（082）264－6931

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,314,100 | 多田　美幸 | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ） | 1,034,100 | バクザン山田 | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ダン） | 377,500 | 機動戦士 砂沙美ちゃん対談 Ｚ | ３面 |
| 4 | ザ・キングオブファイターズ'95（庵、テリー、京） | 483,730 | 永松　恵介 | ALL |
| 5 | 鉄拳２（JACK－２） | 2′31″58 | 唯今 アニタ様の下僕あんこぱん | ALL |
| 6 | ばくばくアニマル（上級） | 185,303 | 砂沙美星人 | 最終面 |
| 7 | ガンバード（アッシュ） | 573,100 | せ 拙者はコロンではござらんよ！ | 最終面 |
| 8 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 987,400 | フェリシアの似合う男 | ALL |

通信欄：夏休みも終り、だんだん涼しくなってきました今日このごろ、しかしまだ夏休みボケにかかっている人たちがいます。もう夏休みは終りました！しっかり"ゲーム"してくださいにゃあ？！　遊ぶ店員

## GAME STREET

愛媛県西条市大町1699－４　☎（0897）53－5783

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター２（連、必なし）（リオン） | 3′21″45 | 藤崎　凪 | リオン命！ |
| 2 | 鉄拳２（連、必なし）（ロジャー） | 3′56″98 | 藤崎　凪 | |
| 3 | ストリートファイターZERO（連、必なし）（リュウ） | 1,137,900 | 隆をこよなく愛する男 雪我原迅一 HAZ | １CALL |
| 4 | 夏休み…枝外伝、最強伝説 昇る…キース・アニー組 | 1,304,100 | BBS改め O.Z | １CALL ノーミスクリア |
| 5 | ストライカーズ1945（震電） | 794,500 | 正義を愛する男 IWA | ２－１で死亡 |
| 6 | ストライカーズ1945（スピット・ファイア） | 700,000 | 使えない機体愛好会 嶋田 KMD（仮） | １－８で死亡 |
| 7 | パルスター | 517,790 | IWA | ５面にて死 |
| 8 | ザ・キングオブファイターズ'95 | | ハイスコア募集中! | |

通信欄：最近は、急にシューティング人口が激増！確かあれはゲーメストのNo151が出てからだったような？震電使いが減ったような？と言うわけでハイスコアラー求む！こんな記録ぬりかえてやるぜ！と言う人は、一度ご来店ください。

## アミューズメントスクエア　カサブランカ

香川県高松市亀井町10－15　☎（0878）33－3375

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ドラグーンマイト（シングル）（雷庵）連◎ | 2,012,100 | F.O.T.G －マリ夫 | ALL◎ |
| 2 | パルスター 連◎ | 1,679,930 | F.O.T.G －マリ夫 | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（KEN）連◎ | 3,042,800 | EXCITE－ S.Oll | ALL◎ D×３ |
| 4 | ストリートファイターZERO（BIRDIE）連◎ | 2,365,900 | ACT－まさし | ALL P×1E 来店ありがとう |
| 5 | スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ）連◎ | 1,785,200 | F.O.T.G －マリ夫 | ALL －６－２ |
| 6 | 超時空要塞マクロス（２Ｐ使用）連 | 8,590,800 | F.O.T.G はりつきライバル | ALL 残２ |
| 7 | ザ・キングオブファイターズ'95 連◎なし | ALL | F.O.T.G －下水道 | ALL極限流空手チーム使用 |
| 8 | ヴァンパイアハンター（フェリシア）連◎なし | 2,073,500 | F.O.T.G －ウハウハ５！ | ALL P×７ 30R |

通信欄：

## ビッグバーン

広島県福山市引野町４－２－29　☎（0849）41－3838

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | インディ500（インディ500） | 2′31″782 | TPS　OKB | |
| 2 | インディ500（ハイランド） | 2′33″419 | TPS－RALI | |
| 3 | インディ500（ベイサイド） | スコア募集中 | | |
| 4 | スポーツフィッシング２ | 846.7kg | TPS－.C. | |
| 5 | バーチャコップ２ | 近日入荷予定 | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |

通信欄：前回にも増して申請が少なかったようです。どうやらVF２の対戦がまだ盛り上がっているようで、ハイスコアに関しては人気薄です。

## アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－4　皆春プラザ　☎（0975）23－5060

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,096,900 | Miō | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（ソドム） | 1,547,800 | 國府田マリ子が好きなB－rogくん! | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（ゴウキ） | 1,256,600 | 氷上恭子が好きなB－rogくん! | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,882,400 | 桜井智が好きなB－rogくん! | ALL |
| 5 | レイブレーサー（中級T.T.） | 2'33"105 | たけだてつやMIC | MT |
| 6 | レイブレーサー（最上級T.T.） | 2'16"455 | たけだてつやMIC | MT |
| 7 | レイブレーサー（初級T.T.） | 2'25"010 | MICくやしかったら抜いてみなbyイアン | MT |
| 8 | ストライカーズ1945 | ハイスコア募集中 | 男ならこのゲームを選べ!! | パズルゲームもよろしく! |
| 通信欄 | 電話によるコマンドや裏技等の問い合わせにはお答えできません。直接御来店して頂くかゲーメストを御参照ください☆店頭で写したスプラッシュマウンテンの写真がまだ来ないんですけど☆次期Xはまだか☆バーチャコップ2が入荷（してると思います） | | | |

## ビデオ・イン・キャッスル

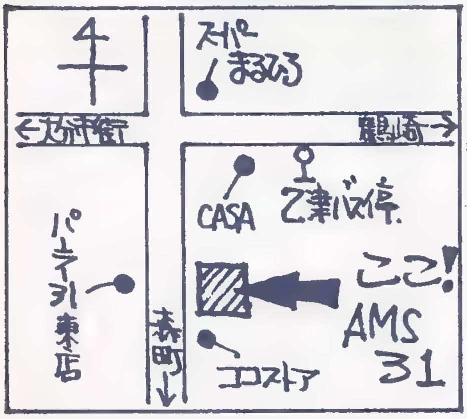
福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ハイパーフェイスワン(New Version)㊤付き | 10,579,215 | N.E | 1C ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO（リュウ）㊤㊛無し | 2,415,100 | ETO | 1C ALL リュウ　使用 |
| 3 | レイブレーサー㊤付き | 申請受付中 | | |
| 4 | レイブレーサー（初級） | 2'17"038 | SUPER | T.T.コース |
| 5 | レイブレーサー（中級） | 2'33"405 | SUPER | T.T.コース |
| 6 | レイブレーサー（上級） | 3'19"232 | 闇忍者・(忍) | T.T.コース |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | 最近、よく聞く一言「するゲームがない!」辺りを見回すと、あるのは格ゲームばかり。シューティングは、あまりなくちょっとさびしい気がします。メーカーさん、もっとシューティングを、出してください。（横シュー・縦シュー・どちらでも可）・・（笑） | | | |

## フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2－15－2　☎（0886）23－4715

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO（ケン） | 1,641,000 | ダダンダーン | ALL　ダン有 ラスト＝ベガ |
| 2 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,575,100 | DCW03－キャベ助 | ALL　ダン有 ラスト＝ベガ |
| 3 | あっかんべえだぁ～（さい和1号） | 807,840 | FLGS－KLK | ST.31 連付 |
| 4 | エイリアンVSプレデター（リン） | 3,187,600 | RYu | ST.7 連付 |
| 5 | パズルボブル | 37,217,750 | 江ノ浦GAY | ALL |
| 6 | ソニックウィングス2（AJ－37） | 1,288,000 | MGD㊛ | 2周ALL 残1　連付 |
| 7 | フェアリーランドストーリー | 3,574,520 | Ur.SKA(十年がかりでクリア!) | ALL　残0 |
| 8 | パズルボブル2 | スコア募集中! | う～るる:♪う～るるん♪ | |
| 通信欄 | ・〆切直前にパズルボブル2が入荷!配転がピンホール並みのパズルモードと、よく敵が自爆するCPU対戦モード。さあどっちで遊ぶ?　えっ?　2P対戦? | | | |




## アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6　☎（0944）73－9408

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 豪血寺一族外伝（才蔵×2） | 1,661,700 | XYZ | ALL |
| 2 | ザ・キングオブファイターズ'95（テリー、リョウ、いおり） | 369,800 | MUGEN | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO（春麗） | 1,718,500 | MK 2 | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO（ローズ） | 1,454,800 | にょしお君 | ALL |
| 5 | 鉄拳2（3本設定）（KING） | 4'15"06 | W・MEL㊪㊫ | ALL 1本負け |
| 6 | 鉄拳2（3本設定）（JUN） | 5'37"20 | K・イチロー | ALL |
| 7 | ワールドヒーローズパーフェクト（フウマ） | 11,544,200 | XYZ | ALL 穴ウメ　その1 |
| 8 | ヴァンパイアハンター（ビクトル） | 1,344,900 | MLK | ALL 穴ウメ　その2 |
| 通信欄 | うあ!!～スコアが全部格闘ゲームです。悲しいです、ハイ。それは、おいといて、当店では月1～2回のイベント（大会等）を企画しております。近郊の対戦好きな方、是非cheakしにて来てくださりませ。御来店お待ちしております。　by　店員：ぢょに一河合㊪ | | | |

## スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO | 1,237,600 | CIS | ナッシュ　㊤なし 1CALL |
| 2 | ストリートファイターZERO | 1,157,300 | YAS | バーディ㊤なし 1CALL |
| 3 | ヴァンパイアハンター㊤なし | 1,230,600 | D・J | ガロン 1CALL |
| 4 | 雷　電DX | 3,923,060 | SUU | 初級コース㊤なし 1CALL |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95㊤なし | 312,460 | Y・U | エディットチーム 1CALL |
| 6 | ストリートファイターZERO | 1,340,400 | IS | チュンリー 1CALL |
| 7 | 鉄拳2 | | スコア募集中 | |
| 8 | アルペンレーサー | | スコア募集中 | |
| 通信欄 | このスコアが、載るときには、ゲーム大会のエントリーを募集中だと思います。みなさん、振るってエントリーしてください。スコアの常連さんも、増えて担当者は、喜んでいます。ほかのみなさんも、ゲーム1CALLしたら気軽に申請してください。　HINO | | | |

## ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パルスター | 1,002,880 | M.Mスト.ドタ　ボの沖縄1の(ピゲ) | 1コイン全8面オールクリア |
| 2 | ヴァンパイアハンター | 2,294,800 | クソゲー同好会 ガードキャンセル悪夢 | コイン　ALL モリガン使用 |
| 3 | 首領蜂(Cタイ㊤) | 16,469,480 | S.H | 1コイン 2－3 |
| 4 | 餓狼伝説3 | 2,215,400 | UNE(さとる) テリー使用 | 1コイン　ALL S×3のガレ |
| 5 | ザ・キングオブファイターズ'95 | 496,840 | UNE イオリ、リョウ、ロバート | 1コイン　ALL |
| 6 | バーチャファイター2 | 1'51"69 | RRR カゲ | 1コイン　ALL |
| 7 | バーチャファイター2 | 1'54"06 | T.M　むーねー元気 カゲ | 1コイン　ALL |
| 8 | ホワイトウォーター（ピンボール） | 6.466,399,360 | やっしー&てるや | 1コイン |
| 通信欄 | | | | |

## WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地　☎（0954）22－5411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945（スピットファイア） | 1,210,000 | ESP!! | 1C　2－4 ㊤ |
| 2 | ストライカーズ1945（雷電） | 1,081,700 | ESP!! | 1C　2－3 ㊤ |
| 3 | グラディウスⅡ（B.F） | 649,370 | EGG | 1C　2－2 |
| 4 | 天外魔境真伝（八雲） | 4,711,900 | SKY | 1C ALL（八雲） |
| 5 | パルスター | 1,010,970 | EGG | 1C ALL ㊤　ノーミス |
| 6 | ストリートファイターZERO（リョウ&ケンVSベガ） | タイムアタック14秒 | 1P久部組14秒 2P中村 | タイムアタック |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 通信欄 | 去る9月9日SNK主催でザキングオブファイターズ95の丸井大会が行なわれ佐賀県予選を行ない3名か佐賀県代表で出場、結果は4位でした。選手名（武雄昌海）（久部誠）（矢野板島）以上です。 | | | |

## 高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎（092）524－6557

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2（キング） | 2'45"36 | UME ウメ人♡ | 1cALL |
| 2 | 鉄拳2（ミシェール） | 3'23"46 | KAZ | 1cALL |
| 3 | 鉄拳2（ジャックー2） | 2'42"20 | BOL | 1cALL |
| 4 | 鉄拳2（平八） | 2'58"75 | BOL | 1cALL |
| 5 | 鉄拳2（JUN） | 2'19"11 | ちょびん♡ | 1cALL |
| 6 | 鉄拳2（BAEK） | 2'58"56 | BOL | 1cALL |
| 7 | 鉄拳2（ポール） | 3'28"85 | ちょびん♡ | 1cALL |
| 8 | バイパーフェイズワン（NEW VERSION） | ??? | 原　健太 | 連付 |
| 通信欄 | 早くバイパーをクリアしてくれよ～、原さん。あんたのためだけに、シンクロ付けてやったんだぜ～～～～～～。それから、まだ金返してもらってない人も・・・。広島からの連絡求む!!!　P.S.担当より　間に合ったようです。 | | | |

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

# 11月12日(日)

を予定しています。
遠征にいかれる方は、締切日に
気をつけて日程を決めよう!

## ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある!とか、こんなゲームが置いてあるよ!等、簡単な紹介もOK!送り先は下記まで。

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4勝吾ビル　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

やあ、みんな！緑川だ。今回もみんなの得するすばらしいネタや、楽しいイベント情報などを厳選して集めたので、存分に役立ててくれよぉう。ところで、最近オレに『怒るなよ！』とか『まわりに当たり散らすんじゃねー』とほかの編集の人から、突っ込みが入るけどよう、僕はそんなつもりはアリンコほどもないんだけどね、ビタミンが足りないのかな…？私ハ、全然、怒ッテハイナインデスヨ～。

## 雑君保プ先生サイン会報告！

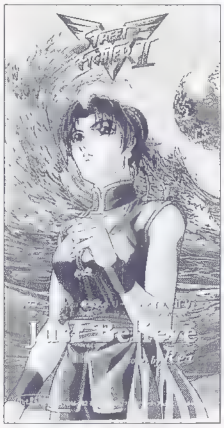
ゲーメスト読者の皆さん、はじめまして。コミゲで『ワールドヒーローズ2』を快調連載中ーの雑君保プ先生の担当のⓜの字です。去る、9／10神田・神保町のコミック高岡さんにて『ワーヒー2』第③巻発売記念サイン会が行われましたので、ご報告したいと思いマス。前日、誰も来てくれなかったらどーしよう!?と小さなムネをドキドキさせておりましたが…。当日フタをあけてみると、開始までまだ、時間がだいぶあるというのに、お店の前にはすでにファンの方々がお待ちになっているじゃありませんか!!私は



その情景を目の当たりにしてジンと熱いものがこみあげてきました。そしてサイン会はワキアイアイの雰囲気のなか始まり、皆さん自分のお気に入りキャラクターを本のカバーや色紙に描いてもらっていたのですが、ワーヒー2のキャラはもちろんのこと、通(？)な方は墓履太郎やカラスドルゲなど雑君ワールドならではのキャラをリクエストしてました（笑）。でも、ここまでは序の口でザベルなどのハンターキャラやXメンのウルヴァリンなどちょっとソラでは描けないよーと先生に言わしめたつわものも♥（それでも、何とか描いてしまう先生でしたが）では最後に、楽しいひとときの場を提供してくださったコミック高岡の皆さん、どうもありがとうございました。そしてなによりも早朝からお越しくださいましたファンの皆さん本当にどうもありがとうございました。

## エアーズロックってなんだ？





エアーズロックとはなんぞや。ズバリ言っちゃうと㈱アポロンから新しく誕生するアニメ音楽専門レーベルなのだ！と一言で言ってしまったが実はいろんな機能がある。

エアーズロックはアニメ音楽のプロフェッショナル集団であり、かつ、若きアーティスト、ミュージシャンの多彩な才能や人材の発掘、育成、音楽シーンへの投入とプロダクション機能をも有している。

また、音楽を核として映像、ゲームソフトなどに積極的に参画してトータルな『アニメ・エンターテインメント』の実現というマルチメディア分野の活動にも着眼している。

まず一回目に出る新譜は11月5日発売で、日本テレビ系列で大好評放映中、ストリートファイターⅡVから2タイトルだ。

これはキャラクターテーマとしてリュウとケン、春麗のテーマをそれぞれシングルでの発表となり詳細は次の通りだ。

AYDM-101
リュウとケンのテーマ
ForeverFriend
／遠藤正明・越智アキラ
・インスト・バージョン、オリジナルカラオケ

AYDM-102
春麗のテーマ
JustBe---ieve
／REー
・インスト・バージョン、オリジナルカラオケ

以上の2タイトルは9月以降のTVオンエア分から挿入歌として使用されているぞ。

©CAPCOM/グループ・タック・アミューズ・よみうりテレビ

## CDコンタクトでディスクをいつも新品に!!

CDの保護って、みんなはどうしてるのかな？ケースに入れてるだけという人、CDに傷やホコリは大敵だぞ。そこで登場するのが武藤ポリマーから発売された「CDコンタクト」だ。

このCDコンタクトはCDケースに貼って使用する。素材はシリコンゴムでできていて、CDの保護はもちろん、ホコリやゴミまで取り除く優れもの。いちいちクリーニング作業をしなくても、CDはいつも新品状態なのだ。

実際に編集部でも使用してみたけど、ゴムの粘着効果でCDはしっかりとホールドされてるし、クリーニング効果もばつぐん。CD-ROM保存用に最適だったぞ。

色は透明も含めて6種類。価格は1枚200円で、好評発売中だ。

武藤ポリマーさんのご好意により、CDコンタクトをプレゼントする。詳しくは、読者プレゼントのコーナーを見てね。



## COSPAがまたまたやってくる

9月3日に、六本木のベルファーレで行われたコスチュームプレイヤーたちのパーティ『コスパ』。当日は開場後、1時間でホールがいっぱいになるほどのコスプレイヤーが大挙して押し掛けたほどで大盛況のうちに幕を閉じた。

そしてまたまた『COSPA』がやってくる。10月15日には、新宿は神楽坂にあるクラブ、ツインスターにて『COSPA-inツインスター』が開催される。時間は13：30開場、14：00からダンスタイムで18：00終了だ。

さらに関西では11月5日に『COSPA-in大阪マハラジャ』を開催するぞ！当日は10：00開場10：40スタート15：00終了で、資格は18歳以上の男女でアニソンで踊りたい人、コスプレしたい人、コスプレをしたくなくても来たい人も大歓迎。ゲスト、イベントもあるかもしんないゾ。なお会場ではノンアルコールだがフリードリンクだ。双方、チケットは前売りで3000円、当日は男性4000円、女性3500円だ。前売り券はコスパショップ（渋谷）か全国のチケットぴあにて販売している。問い合わせは次の所へ。



COSPA-inツインスター
㈱ブロッコリー『コスパ実行委員会』03-5287-6781
COSPA-in大阪マハラジャ　プランニングRE『コスパ実行委員会』06-633-3261

## コスプレイヤーにまたまた朗報

来る10月29日、大阪は中央区にて『BRAVO2 inハロウィン』が、開催される。内容はゲーム音楽中心のハロウィンディスコパーティーで、ハロウィンということなので当然仮装パーティ（コスプレって事ね）になる。またゲストの『まにきゅあ団』のスペシャルライブのほか、コスプレキング&クイーンコンテストなど、もりだくさんの企画が用意されているぞ。

当日は吉崎観音先生のデザインしたマスコットキャラクター、チャーミィに新たなキャラクター、プリティとダンディの3キャラクターのコスプレをしてくると入場無料にしてくれるぞ。あと写真撮影をしたい人は当日午前9：30から（先着100名限定、登録料500円）登録してね。ただしコスプレ、仮装当事者同士の撮影は制限はなし。

会場は難波千日前の吉本会館BF1の『Desse Jenny』にて、開場11：00開演11：30終演17：00だ。場内でフリードリンク、前売り3000円、当日は4000円。

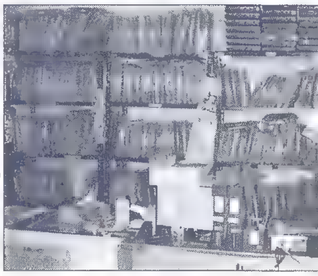
前売り券は全国のチケットぴあ、えるぱれSHOP、アニメポリスペロ大阪本店、ゲ屋大阪店、他で販売中だ。

それから今回10名様に、『BRAVO2-inハロウィン』のチケットをプレゼントするぞ。応募先は以下の通りだ。

〒550大阪西郵便局留　オフィスキューティ　行き　10月22日必着
国分寺でひっそり営業して

TEL06-536-3980

## 渋谷に基板屋タイムマシンオープン



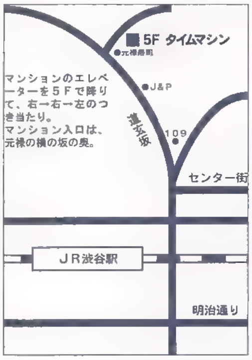
いる元タイムマシンの、㈱ティー・エム・シージャパンが、遂に渋谷にオープン―その名もまさに『タイムマシン』。この名を聞いてなつかしい人は相当の通と言えるでしょう。

基板ブームが起こるずっと前から一般の人に業務用ゲームを提供し続けてきたこの会社、業者の方から敏腕マニアまで広くご利用いただいておりまして、今回はまだ基板屋が未進出の渋谷にお店を出した次第です。

中古筐体が大得意な当店では、トータルでかなりの低価格で設定しているので好評を頂いています。もちろん各種コントロールボックスも取りそろえておりますし、各種ハーネスの制作から、基板システムのバージョンアップまで、基板に関することは何でもご相談に応じます。特に業務用のRGBモニターは自信を持っておりますので、ケースこそないモノもありますが大画面モニターをめちゃくちゃ安くご提供できると思います。

さらに気合の入ったマニアさんには新品基板や大型筐体もご用意しております。大型筐体は物によって分割可能なので意外に狭い所にも入っちゃったりするもんですよ。

お店は渋谷道玄坂の真ん中。まんだらけの近くのマンションです。渋谷に来たときは寄ってみて下さい。通販もやっています。




〒185 東京都渋谷区道玄坂2-15-1ノア道玄坂517号室
☎03-3462-4541
AM11:00～PM7:00
年中無休

## ファイナルロマンス2の目覚まし時計をプレゼント

去る8月12日に発売されたサターン版ファイナルロマンス2のユーザーキャンペーンを現在行ってるぞ!!

製品パッケージ内のユーザーアンケートハガキを返送してくれた人の中から抽選で500名様に、特製『ファイナルロマンス2』オリジナル目覚まし時計をプレゼントしてくれるぞ。キャンペーン期間は、8月12日より10月28日までだ。

今回は㈱アスク講談社さんのご好意によりゲーメスト読者3名様に時計をプレゼントするぞ。詳しくはプレゼントコーナーを見てくれ。ソフトをもっている人はアンケートを送るとチャンスあり、かつゲーメストの読者ならインフォメでダブルでチャンスがあるってわけだ。

キャンペーンに関する問い合わせ先は下記の通りだ。

〒162 東京都新宿区宮比町2-6
㈱アスク講談社キャンペーン事務局
☎03-3267-7341



## 赤ずきんチャチャのスクリーンセイバーのマック版登場

現在インナーブレイン株式会社から『まるごとシリーズ』と題して『赤ずきんチャチャ』のスクリーン・セイバー、Windows版が好評発売中だ(7月8日発売)。この赤ずきんチャチャのスクリーンセイバーのマック版をこの11月に発売する予定だ。

この商品、普通のスクリーンセイバーとちょっと違うんだけど、内容を紹介すると、スタートアップスクリーンデータ=12枚、スクリーンセーバーモジュール、計15モジュール(モジュールデータはTV版オフィシャルで、スタジオギャロップの辻監督オリジナルオール描き下ろしだ)。なおかつ中には、音声データ集が収録されており、8キャラクター合計で355声収録されている。担当声優は、

チャチャ=鈴木真仁
リーヤ=香取慎吾
しいねちゃん=日高のり子
マリンちゃん=桜井 智
やっこちゃん=赤土眞弓
お鈴ちゃん=並木のり子
セラヴィー=泉類 享
ドロシー=富永みーな

とTV版そのままだ。

なおほかタイトルも続々シリーズ化する予定とのことだ。

今回、インナーブレインさんのご好意でWINDOWS版を1名様にプレゼントするぞ。応募先は以下の通り。

〒107東京都港区赤坂8-10-38
インナーブレイン株式会社
チャチャセイバー・GAMESTインフォメプレゼント係




©彩花みん／集英社／テレビ東京・NAS
©インナーブレイン

# 11月15日号プレゼント

締め切り　11月14日
ハガキ　160ページ
発表　1月15日号

欲しいものがいっぱいで困っちゃうプレゼントコーナーだよ！応募ハガキには50円切手は貼ったかな？アンケートも全部書いてある？余白は残してないよね？よーしバッチリだね。さあ、あとは好きな商品を選ぶだけ、じっくりゆっくり選んでね！

## テクノスジャパン提供
### 2 超人学園ゴウカイザーポスター
### ダブルドラゴンメダルペンダント




20名様



5名様

映画にもなった格闘ゲームダブルドラゴンのメダルペンダントと、みんなが待ってた格闘ゲーム、ゴウカイザーのポスターをあげちゃうよ！どっちもこの機会を逃すと手に入らないパブリシティーグッズなのだ。

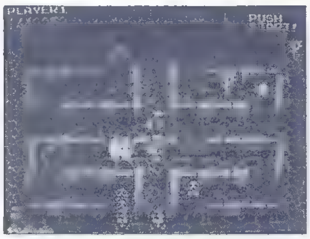
## カプコン提供
### 1 カプコンAMショーTシャツ3種類

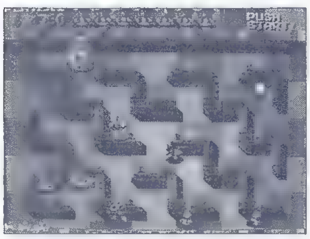


各10枚30名様

みんなAMショーには行ったかな？行ってないよんっていう君には朗報だよ！カプコンブースのスタンプラリー参加者用のオリジナルTシャツだ。種類は3つ、闘神伝2、マーブル、19XX、ほしい種類を書いてね。モデルはどうあれカッコいいTシャツなのだ。

## ゲーメスト提供
### ハイスコアベストゲーム10内8位
### 6 パズルボブル基板





1名様

基板プレゼントはハイスコアのプレイヤー人気ベスト10の中から選んだのだ。格闘ゲーもいいけどパズルもね！秋の夜長をパズルで楽しんでほしいのだ。

## 武藤ポリマー提供
### 3 CDーコンタクト

インフォメでも紹介したCDコンタクトをプレゼントするよ。CD-ROMにも普通のCDにもつかえる優れものだ。

5名様




## ビデオシステム提供
### 5 ファイナルロマンス2目覚まし時計

アイドル麻雀ファイナルロマンス2がサターンに移植されたのはマニアーな君なら知ってるはずだね。そのパブリシティーグッズとして目覚まし時計をもらったよ！これで目覚めたらスッキリシャッキリ間違いなし！




3名様

## メディコムエンタープライゼス提供
### 4 ヴァンパイアハンターキャラフィギュア

前号のインフォメーションコーナーで紹介済みの逸品はヴァンパイアハンターのフィギュアだよ。ただのキャラフィギアなら各メーカーから出てるけど、首、肩、肘、手首、足首が自在に動かせるのはここのだけなのだ。彩色済みの完成版だからフィギュア通でなくてもOKさ！



4キャラ各1名様

# プレゼント当選者発表

## 8月15日号当選者発表

東京おもちゃショーオリジナルキャップ
三浦勝恵さん　愛知県
バーチャストライカーポスター
畠山靖広君　北海道
水野怜君　千葉県
岡野亮太君　神奈川県
伊藤慎一郎君　静岡県
吉田祐君　愛知県
岡部芳隆君　愛知県
緒賀満久君　愛知県
鈴木將仁君　愛知県
森永陽一君　岡山県
松岡剛史君　福岡県
ストZEROグッズ
土門奈生子さん　北海道
脇　陽子さん　神奈川県
浜田悟君　福井県
本間澄子さん　岐阜県
森　朋子さん　愛知県
後藤圭介君　大阪府
足立庸浩君　大阪府
松山ろみさん　大阪府
木原大輔君　福岡県
中川久子さん　宮城県
鉄拳キャラクタージグソー
叶井賢一君　埼玉県
吉田みのりさん　埼玉県
滝田瑞木君　東京都
池田智史君　東京都
萩原　茜さん　神奈川県
田口良則君　新潟県
山田絵里さん　岐阜県
水野稲穂君　大阪府
天外魔境真伝ポスター
福井　正君　栃木県
恵利川久子さん　東京都
鈴木康之君　神奈川県
佐藤幸喜君　愛知県
山内里美さん　愛知県
瀬崎理重子さん　大阪府
良川恵美さん　大阪府
高谷めぐみさん　大阪府
瀧下真司君　徳島県
中山恵介君　静岡県
制服向上委員会ポスター
原田英明君　千葉県
パナツインロングナダークシール基板
松尾裕子さん　愛知県
テトリス基板
鶴巻武宏君　新潟県
デスブレイド基板
吉田將人君　愛知県
ドラゴンブリード基板
菊地　博君　石川県
ダークシール基板
木澤慎吾君　茨城県

## 餓狼伝説3ムックプレゼント当選者発表

餓狼伝説3Tシャツ
田崎督久君　栃木県
長沢　守君　埼玉県
石井裕之君　埼玉県
今野友基君　千葉県
矢部嘉宏君　千葉県
永田正樹君　東京都
大橋宣彦君　岐阜県
若林真臣君　静岡県
竹内稔人君　愛知県
小島千佳さん　三重県
特大ポスター
杉山貞幸君　栃木県
浅見健二君　埼玉県
中村勝也君　千葉県
竹内利樹君　愛知県
白石正和君　三重県
都筑正唯君　京都府
佐倉康浩君　岡山県
上田和広君　山口県
多田隼人君　徳島県
高橋　徹君　福岡県
ビニールバック
山内成晃君　福島県
松原正憲君　群馬県
岩瀬令奈さん　千葉県
亀山　豊君　神奈川県
南部博文君　富山県
井上博之君　福井県
藤井大貴君　愛知県
古橋直樹君　愛知県
道下　司君　大阪府
渡辺史崇君　兵庫県
ネオジオCD本体
笹　利之君　青森県
宮岸　匡君　茨城県
則松宏治君　福岡県
ネオジオCD餓狼伝説3
一ノ渡学君　宮城県
蟹江三四郎君　神奈川県
北向浩史君　兵庫県
テリー革ジャンレッド
今　隼人君　山梨県
テリー革ジャンブルー
藤脇　誠君　山口県
テリーグローブ
及川　真君　宮城県
佐藤雄一郎君　愛知県
中江眞巳君　兵庫県
餓狼伝説Tシャツ
西崎慶二郎君　栃木県
石井宏和君　埼玉県
佐藤　志君　千葉県
江原　崇君　千葉県
佐藤暢彦君　東京都
粟野健一君　東京都
藤山基康君　神奈川県
丸山　剛君　富山県
二宮正和君　愛知県
荒井宏治君　広島県
ヒガシTシャツ
奥田みのる君　山形県
藤井史郎君　東京都
保科　純君　長野県
渡辺清史君　新潟県
明珍英仁君　富山県
田中清司君　静岡県
吉田明人君　愛知県
森田まゆみさん　大阪府
松永　寿君　兵庫県
柏木菜々子さん　鳥取県
テリーテレカ
金谷晴子さん　富山県
古田幸久君　岐阜県
神山奈穂美さん　岐阜県
四方博志君　大阪府
坂田　郁さん　山口県
アンディテレカ
久住紀子さん　東京都
山崎朗義君　東京都
若尾賢一君　岐阜県
細川恵介君　静岡県
斉藤昭子さん　大阪府
ヒガシテレカ
西野吉雄君　北海道
新田朋子さん　千葉県
増田一美さん　神奈川県
橋本里子さん　愛知県
郷原寿恵さん　大阪府
舞テレカ
板垣　孝君　福島県
田名網正吾君　千葉県
安達正文君　島根県
松田慎二君　岡山県
山下　満君　熊本県
ギーステレカ
立谷英和君　福島県
桑田武史君　東京都
鷹野裕一君　長野県
林　哲司君　岐阜県
山川哲央君　愛知県
フランコテレカ
杉村幸代さん　栃木県
石橋伸彦君　愛知県
鈴木　貞君　東京都
川原達彦君　大阪府
伊藤洋一君　大分県
マリーテレカ
太田英之君　山形県
脇田史也君　東京都
星知　孝君　東京都
岡部知行君　神奈川県
佐藤航一郎君　広島県
双角テレカ
清水裕介君　東京都
一石高司君　東京都
女屋敏紀君　群馬県
岡野亮太君　神奈川県
門下　哲君　京都府
ボブテレカ
前田智子さん　東京都
船台洋介君　埼玉県
繁田吉宏君　岩手県
湯本裕太君　長野県
大河内拓君　宮城県
ホンフゥテレカ
長井暢彦君　北海道
須藤洋二君　埼玉県
三好のぞみさん　東京都
伊藤哲治君　愛知県
井上勝利君　岡山県
山崎テレカ
村元正敏君　青森県
向井忠司君　茨城県
大見徳行君　愛知県
加藤寛規君　兵庫県
阪口裕一君　和歌山県
崇秀テレカ
宮本幸子さん　宮城県
平倉明子さん　東京都
大野健二君　神奈川県
小土一彰君　滋賀県
雲　和成君　滋賀県
崇雷テレカ
大塚美穂さん　群馬県
櫻井英隆君　千葉県
岡田孝史君　東京都
中村友美さん　長野県
万田一幸君　鹿児島県
餓狼伝説3テレカ
秦野慎一郎君　北海道
佐々木雄太君　秋田県
萩原康之君　群馬県
鈴木幹広君　愛知県
岡　俊宏君　広島県
テリーキーホルダー
松井健二君　千葉県
西山　久君　東京都
山田純平君　東京都
奥村大輔君　三重県
笠原　哲君　宮城県
アンディキーホルダー
田沢圭二君　埼玉県
近藤秀二君　東京都
宮崎　良君　神奈川県
長崎真理子さん　長野県
山下和夫君　佐賀県
ヒガシキーホルダー
内藤大将君　宮城県
大橋光一君　福島県
高野光章君　栃木県
町田晴彦君　東京都
吉田大介君　京都府
舞キーホルダー
佐藤光彦君　埼玉県
加藤友香さん　富山県
樋口幸典君　岡山県
鈴木直人君　東京都
大野浩二君　山梨県
ギースキーホルダー
大野政孝君　埼玉県
飯田伸吾君　千葉県
斉藤雅夫君　神奈川県
中村美智子さん　新潟県
佐藤英明君　静岡県
マリーキーホルダー
竹原　剛君　熊本県
三浦卓也君　神奈川県
糸見耕志君　愛知県
太田　和君　兵庫県
日浅順也君　愛媛県

# 次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

新キャラ、新システムを一挙公開！

# サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

（SNK）



個人的にはリムルルも希望（わらえない）。



真侍での主役であった、この２人の因縁の行方は!?

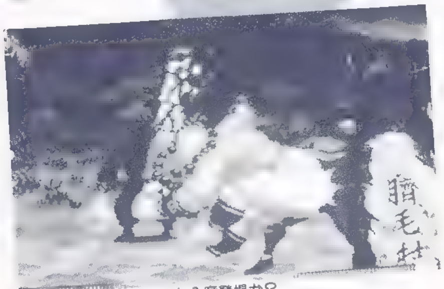


自然と一体化しちゃったナコルルはどーなるの一？

◆あの激闘から１年。ついについに！あのサムライスピリッツの名を冠する、剣劇アクションゲームの新作が登場する。
名を聞かば返す刀で答えよう、その名もサムライスピリッツ・斬紅郎無双剣！
男の名は斬紅郎。その素性、生い立ち、そして剣の冴えに至るまで、すべては謎のままである。しかし次号のゲーメストにて、その無双剣に連なる剣客たちの氏素性、そして新たなる世界の秩序となる、新システムについての見聞を伝えよう！
さらに、一刻も早く詳細を目にしたいものは、10月21日発売のゲーメストEXにて、お知らせする所存である。
ともあれ、次号のゲーメストにて、侍たちの新たなる闘いの舞台が幕を上げる！



そして、あの病弱野郎は生き残れるのか？



あのアニキのツーケーも３度登場か？

## 特集 ゲームセンターの値段

攻略　●キャノンダンサー（ミッチェル）●バーチャファイター2.1（セガ）●ゲーム天国（ジャレコ）●スカイターゲット（セガ）●リニックウイングス３（ビデオシステム）●バーチャコップ２（セガ）●ナムコクラシックコレクションVol.1（ナムコ）ほか

連載　◆めざせハイスコア◆ゲーメストアイランド◆ストリートファイターZEROコミックほか

## 一押し特集

「バーチャ」とは違うゲームシステムに迫る!!

### ファイティングバイパーズ（セガ）

◆時代の寵児、セガAM２研が満を持して世に送る、新世代ポリゴン格闘V.F.２では味わえない「破壊の快感」に、君は耐えることができるか?!（N.O）

ボスもパワーアップも、縦も横もドドーンと公開！

### 沙羅曼蛇2（コナミ）

◆ついにコナミがやってくれたって感じ、過去の名作の復活だ！見た目もすごくグラフィックがいいし、沙羅曼蛇だからまた熱い攻略ができると思うと、もう待ち遠しくてたまらないね。（MVP）

AMショー一番人気！ロボット対戦の続報だ!!

### バーチャロン（カプコン）

## 徹底攻略

いよいよ発売！本格攻略開始！

### マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）

ゲーム大会直前！徹底対戦攻略

### 鉄拳2（ナムコ）

まだまだ奥が深いこのゲーム！

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）

ゲーメスト次号（No.156）は

# 10月30日（月）発売!!

特別定価530円



●ヒジョーに質問が多いので、ここでお答えします。ゼロのゴウキの瞬獄殺は、最後の大Ⓟがいるものといらないものの2タイプがあります。これは、基板立ち上げ時の日付では判別できないので、やってみなければ分かりません。ちなみにうちには同じ日付の基板が2枚ありますが、片方は大Ⓟを押さないと絶対に出ません。旧VER、ニューVERの差じゃないようです。わかってくれたかな?　(デーモンヒル、奴ぁダメだ!! N,O)



●SFCのクロックタワーが面白い。ひさしぶりに全てのエンディングが見たいと思ったゲームだ。
　PSのヤッホーをやった。あのスローのかかり具合はちょっとヒドイんでは?PSの限界か?エンディングにちゃんとセリフが追加されてたのはイイんだけどねえ。
　FXのパチ夫を購入。全キャラ見るのにのに何十時間かかるだろうか心配だ。　(M.D.S.―ジョッキー★笹岡)



●今にして思うと、自分がゲームを始めた本質的な理由は何かからの「逃避」であった。その逃避のためのゲームが、いつの間にか自分のライフスタイルから切り離せないものになっていた。
　逃避のためのゲーム。それを打ち消したくて、自分の情熱を証明したくて、ライターになったのである。で、現在の自分はどうかと言うと、全力を出し切れる最高の瞬間に1歩、1歩近付いていると感じる今日このごろなのです。　(DS1)



●筋違いであったり、理論的に説明されていない批判を"皮肉"または"中傷"と定義づけた場合、商業誌はそれを"意見"と称して誌面作りに少なからず反映させていかなければならない。しかし、その意見を直接面と向かってライターに言ったり、葉書(アンケートを含む)で言うのは構わないが、キーボードを叩いてネットワークに流して喜ぶ一部の阿呆だけは、ライターやゲーマーとしてではなく、一人の人間として許せない。(アディトシ)



●9月におこなわれたAMショーで気になったのが、バーチャロンと19××。幸いに地元(鶴間)には、セガとカプコンの直営店ができたので、けっこう期待できそう。発売が待ち遠しいなァ。ZAPのブースで見かけた謎の写真にも興味アリアリ。どうやらバトルテックのニューバージョンらしいのだが、かなりマニアックな仕様になりそうだ。JUNKYさん、京都取材ツアーの件ヨロシク!　(テックバカ・Fu-BuKi=GED)



●8、9月は北海道、関西、四国、沖縄、台湾とまあ、色々な場所へ行って楽しみ、勉強にもなりました。しかし、一緒に行ったメンバーはヤロー(男)ばかりで、どうも華がなく、もりあがらない。そこで、今回からメストライター陣と一緒とも限らないが、一緒に旅へ行きたいノリノリの女の子を募集しています。ぜひ我こそはと思った人はメスト「ツアー係キャサ夫」までご一報を。4~5人の団体が理想。要写真　(本気で企画中。キャサ夫)



●8月初めにⓓ屋宅配便でホワイトハウスの常連の方にかなりお世話になった。予定の日の前日に下見と偽り、どんな感じかと思い常連のVF2のプレイを見てると、アキラとラウがほとんどだった。みんな攻め攻めで、プレイしてててとても楽しかった。1プレイ30円という、とんでもないプレイ料金だからかもしれないが、かなりレベルが高かった。個人的にはまた行くと思うので、その時またやろうね。(名前をかえました。M.I改めピストンいとー)



●INDY500がすこぶるヨイ感じです。中級で49秒台後半は出せるのですが…。前半が出せるようにやり込みます。ど~も突っ込み過ぎるんだよね、特に最終コーナーが。あとS字ですか。視点を変えればいいって話もあるけど。話は変わって、シンジへ。これを見たら私かジョージか星丸まで連絡ください。みんな心配してます。

(ブニョ野口)



●'95AMショーの喧騒もひと段落。年末までにゲーセンに並ぶニューゲームのラインナップが出揃った。ポリゴン物の格闘ゲームやシューティングゲームが目立った今回のAMショーだったが、詳細は83ページからの特集をご一読!3500人にも上るアンケート協力者の方々からの集計結果もまとめている必読モノだよ。あと、今回のコッテリした表紙についての感想をお待ちしてますんで、アンケートハガキに一筆ください。　(かわでん)

OPINION

# 論 より熱いゲームライフを

猿渡雅史

先月号、そして今月号のゲーメストアイランドを読んでもらっただろうか。今回触れてみたいのは、その中でも「対戦プレイの現状」についてである。

誰もが感じているだろうが、対戦プレイが生むプレイヤー間の問題は後を絶たないようだ。ストⅡダッシュが発売されたころより多々言われている「ハメ」や「待ち」の問題は、さまざまな意見のぶつかり合いの末、いまだ解決をみていない。

いや、解決することがない問題なのかもしれない。しかし、現在はそのころとはまた違った問題を内包してきている。単に「ハメ」や「待ち」が話題になる以前に、そのもの自体の定義や捉え方が変わりつつある、ということだ。

そもそも定義などははっきりしていなかったのだが、時によりゲーム中に相手の様子(動き)を見たりバックステップするだけで「待ち」、連続技をガードさせていると「ハメ」、ということになってきているようだ。

確かに、根本的に「待つ」プレイヤーもいるし、独善的に「ハメ」てくるプレイヤーも相変わらずいる。その是非は、この小さなスペースで語れるような問題ではない。

ただし、現状からの見通しとして考えていきたいことは、各プレイヤーこの問題をどう捉え、どう進んでいくのか、ということだ。

「マニアのもの」と言われた5年前から、対戦格闘ゲームは常に「待ち」「ハメ」が議論の的だった。そのころの待ちハメ論議の熱は冷めてしまったかもしれない。今や、女性からサラリーマン、果てはストⅡや餓狼伝説をさわったことがないプレイヤーも多くいる。それはそれで非常に望ましいことではある。しかし、「待ち」や「ハメ」という言葉だけが一人歩きし、対戦格闘ゲームというものの認識が誤った方向に進んでしまうのではないか、という危惧がある。いや、間違った方向なのか、時代ゆえの新たな認識なのか、それ自体も立ち止まって考える必要もあるかもしれない。

だが、「勝ってると相手が怒るから対戦をやりたくない」という声は確実にあるのだ。怒る理由が何だか確認していく必要はあるにせよ、お互い「対戦が面白くない」という印象を持つことにかわりはない。

そこで、対戦における様々な不満、疑問、実状などを今月から大々的に募集をしていく。そしてそれらをしっかりと討議していきたいのだ。

結論を急ぐためではない。まずは現状を把握し、他人がどう思っているかを意識していくことだろう。

## 表紙の裏をとれ

中ボス君達こんにちわ。ベクさんが一応メインですが、個人的にはロジャー&アレックスがええか?とも思ってますが、どうでしょうか?さてさて、MTGを始めたのですが、相手のいないままなのでライダーカードや東宝怪獣カード状態です。レアだから大切じゃなくて、きれいだから大切っていうことかな。レイヤーでテレビ破壊寸前　V・藤原

## ■待ってー、もうひとこと

こんな所にイキナリだけど、8月30日・9月15日合併号の付録「全国ハイスコアゲーセンMAP」プレゼント当選者の発表だ!! その幸せな人々は、神奈川県牧君・和歌山県星田さん・北海道牧野さん・長野県町田君・東京都池田君・東京都藤巻君・京都府澤田さん・千葉県渡辺君・秋田県斉藤さん・千葉県山本君・石川県西田君・新潟県粱取さんだ。この方々は近日中にデラックス粗品が届く予定。


GAMEST 11月30日号

■平成7年11月15日発行　第10巻21号通巻155号
■発行人　加藤 博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印刷　凸版印刷




◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　立衆多
ACE　DS1　珈琲FREAK!がっちん　Scho小杉
アディオスToshi　GED　K-TAN
DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP
やっちゃん　ピストンいとー　伊勢猫　SHO
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　内山厚子　杉田哲郎
辻本圭介　二田祐樹　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　水島摩美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

ついにタイムアタックの全貌が明かされる!

# ゲーム天国™

## THE GAME PARADISE!



タイムアタックと聞いて、心躍らせていたキミも、そうでないキミも、これでハッピー。

担当：M. D. S.ージョッキー★笹岡



## タイムアタックモードとは?

以前に紹介した情報の中では、タイムアタックモードがあるということのみしか伝えられなかった。

しかし、今回の取材で、ようやくタイムアタックモードのプレイが可能となったので、今回はその内容について紹介していきたい。

この取材バージョンは、9月に行われたAMショーと同じバージョンなので、実際にプレイして体験した人もいるだろう。

まだ完全ではないが、タイムアタックモードがどんな風な内容になるのかを、誌面でできる限りお伝えしていこうと思うぞ。



AMショーで見た人いるかな?

### 3分間にすべてを懸けろ!!

タイムアタックという名前からして、時間で争うモードだということは容易に想像ができる。

予想としては、クリアまでの時間を競うタイプか、それとも制限された時間の中でスコアを競うタイプかのどちらかだろうと思ってたのだが、やはりそうだった。

ゲーム天国のタイムアタックは、"制限時間内にどれだけの点数を稼げるか?"というものであった。

制限時間は3分間（180秒）。時間内にどれだけ多くの敵を、どれだけ効率良く倒していけるか?という、とても熱い内容である。



制限時間は3分間。さあ行け!

### いくら死んでも大丈夫?

タイムアタックモードでは、自機がいくら死んでも、ゲームオーバーにはならない。

何機死のうが死ぬまいが、3分間のあいだは、最後までプレイさせてくれる。



いくら死んでも大丈夫。こりゃイイ。

死ねばそれなりのペナルティ（パワーダウン・マイナス得点）はあるが、最後まで遊ばせてくれるのは親切設計である。

逆に言うと、どんなにうまくなっても、3分間しか遊べないワケで…長く遊びたい人はノーマルモードをプレイするのがいいだろう。

でも、タイムアタックモードでは、タイムアタックモードにしか登場しない敵キャラクターや、タイムアタック専用の攻撃を仕掛けてくる敵キャラクターがワンサカ出てくるので、一見の価値アリなのである。うまく出来ているモンだ。



ハイそこまで。おつかれさん。てな具合。

しかも、タイムアタックモードの難度は高めで、ノーマルモードよりも敵キャラクターの攻撃が激しい。早く言うと"発狂してる"という感じか?

敵キャラが間髪入れず次々と出てくるので、息をつくヒマすら与えてくれない!

これがタイムアタックの醍醐味である。



敵キャラがこれでもかと多数登場。

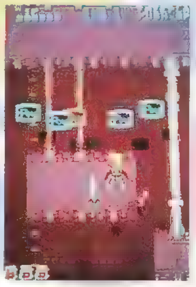
### とにかくハデに楽しみたい!

タイムアタックと言うと、どうしてもスコアラーしか楽しめないような印象があるが、普通にプレイしていても十分

に楽しめる。

敵キャラクターがたくさん出て来て手強い。しかし、そのぶん、自機のパワーアップアイテムが、タイムアタックモードでは、たくさんたくさん出てきてくれるのである。

もちろんボンバーもたくさん出てくる。


アイテムは取りほーだい。サービスいいね。

つまり、迫りくる数多くの敵キャラクターたちを、自機の圧倒的パワーで押せ押せでプレイすることもできる、ということ。短時間でスカッとしたい人にオススメだ。

敵キャラたちの中には、ボスキャラも数多く登場。ボスキャラオンパレードもあったりして楽しい。


ボスキャラがオンパレードで登場。

ボスキャラオンパレードを、ボンバー使いまくりでゴリ押しでプレイするのも悪くないぞ。


ボンバーでゴリ押しだ！悪くない。

死んでもいいから、タイムアタックモードの私はちょっとダ・イ・タ・ン。

## やっぱりスコアも稼ぎたい!!

やはり、タイムアタックの最大の魅力は、自分の限界に挑戦できる〝スコアアタック〟にあるだろう。

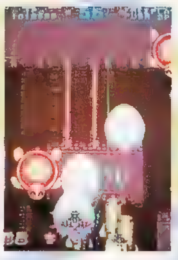
今回は、そのタイムアタックの得点システムを、少しだけ公開しよう。

発売に向けて、今から予習だ！

## とにかく早く倒せ！

タイムアタックモードでは、敵キャラクターの出てくる順番がすべて決まっていて、出て来た敵キャラクターを〝早く倒せば早く倒したぶん、次のキャラクターが早く出てくる〟システムになっている。

早く次のキャラが出てくるということは、そのぶん時間内に倒すことのできる敵が多くなるというワケで、ひいては、高得点のためのカギになるのである。


とにかく早く倒せ！

このシステムは、バンプレの〝マクロスII〟や家庭用ゲームのタイムアタックモードでもあったので、やったことのある人ならば、もうおなじみかとも思う。

とにかく、早く敵を倒していくことが重要なのだ。時間で争うタイムアタックならではのシステムである。

ボスキャラオンパレードの場所などは、ボスがカタイので時間がかかりがち。こんなところは、ボンバーでゴリ押しだー!! などという戦略も立てられるので、3分間内での戦いはとても熱い。


ボスキャラを瞬殺しろ！イケイケ。

## ボーナスアイテムも見のがせないぞ!!

さて、タイムアタック2つめの得点要素、ボーナスアイテムについて触れてみよう。

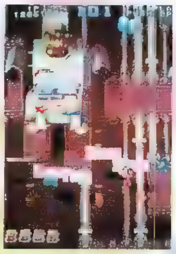
このボーナスアイテムは、一定の敵キャラクターを倒すことによって出現する。

ナスに棒がささっている、わかりやすいデザインなのですぐにこれはボーナスであると分かる。

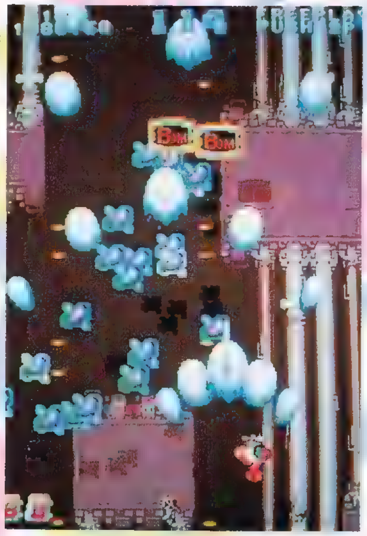
ボーナスアイテムは、1つ取ると1000点。

これだけだと、たいした得点にはならないのだが、一定時間内に続けて取っていくことにより、その得点がドンドン上がっていき、最大で1万点になる。

だから、たくさんいっぺんに出して、一気に取っていけば、10個で10万点。100個取ったら100万点だ！という計算になる。


続けて取れば得点アップなの。

しかも、ボーナスアイテムは、たまに〝大ナス〟と呼ばれる、ちょっと大きめのナスが現れて、この大ナスを取ると、1個なんと4万8050点。ちょっと苦しいナァ…）である点（48050（ジャレコ）点。ちょっと苦しいナァ…）である。コナミの57300点、ナムコの76500点のようなものだ。


これがボーナスアイテム。

てなワケなので、ボーナスアイテムのほうも、得点アップのための重要要素。1つも取りのがすな！


48050点…。

## 時間とボーナスとの戦い

ボーナスアイテムばかりに気を取られていると、敵を倒すのが遅くなる。

かと言って、敵を倒しに行ってしまうとボーナスを取り逃してしまう。

というような、なんとも絶妙なバランスによって、タイムアタックモードは成り立っているのである。

今まで、タイムアタックとは無縁だったという人も、面白いので期待しておいてほしいぞ。

## キャラセレクトも実は重要

実は、このモードでは、ノーマルモードで出てくる〝キャラチェンジアイテム〟は出て来ない。

つまり、このモードでは、最初に選んだキャラクターで、最後までプレイしなければならないのである。

ということは、最初に選んだキャラが勝負を分ける、ということにもなりかねないのだ。

また、キャラクター別での得点争いも当然あるだろう。

いずれにしても、どのキャラを選ぶかは重要。


どのキャラにしようかな?悩みどころだ。

## バックアップ採用でさらに熱い！

ゲーム天国では、スコアランキングの表示が、ノーマルモード、タイムアタックモードの2つ表示される。

したがってどちらのモードでやったのかが一目瞭然。スコア集計もラクラク。ゲーセンのお兄さんも大助かりである。

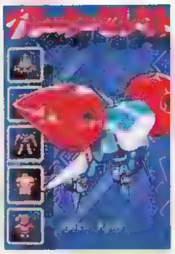
しかもスコアのランキングは、バックアップにより保存されるので、トップのスコアが早わかり。キミのスコアがランキングされる日も近いぞ。

## Z-DYNE MkII が使いやすい！

前々回の記事の中で、「とっても使いづらいキャラ」などと書いてしまったからかどうかは知らないが、Z-DYNEMkIIの通常ショットの仕様が変更された。

**今度のZ-DYNEはとっても使いやすいキャラ！となった。**

そのパワーアップ具合は、一体どんなものなのか？お知らせしましょう。



Z-DYNEMkII。パワーアップのほどは？

### オートロックレーザー

「オートロックレーザー」これがZ-DYNEの新しい通常ショット。

このショットは、オートロックレーザーという名のとおり、敵をロックして、オートで追っていってくれるというすぐれものだ。

通常は、真っすぐに撃つ普通のレーザーなのだが、ひとたび敵をロックオンすると、その敵を"死ぬまで"追いつづけるというもの。

本当に死ぬまで追いつづけるので、非常に便利な半面、カタイ敵にロックしてしまうと、他の敵が撃てない弱点がある。

しかし！しかぁ～し!! そこはやはり考えられていて、画面内に2匹以上の敵キャラクターが現れた場合、サブの細いレーザーが出て、ザコをやっつけてくれるのだ。

この細いレーザーは全くのフルオートで、勝手に敵をサーチして撃ってくれる。これがまた便利。

パワーアップすると、メインのレーザーが太くなるほか、サブのレーザーの本数が、2本、3本と増えていく。最強時にはまさに敵なしの強さを発揮してくれそうである。

溜め撃ちやボンバーは、以前に紹介したものと変更なし。

後ろの敵も撃てるので、この強さはホンモノのか？非常に楽しみなキャラとなった。



普段は真っすぐに出るレーザー。



ロックしたら、死ぬまではなさないぜ。



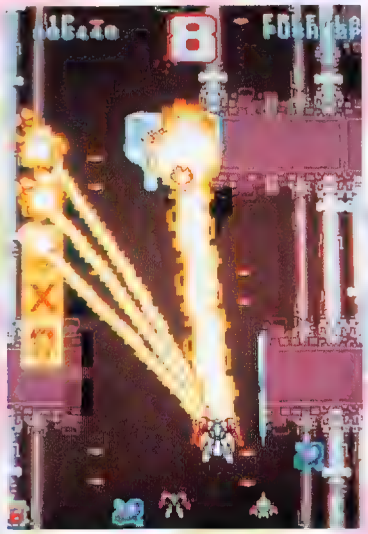
目の前の敵が撃てない！なんてことが。



でも安心。サブレーザーが守ってくれる。



後ろの敵だってヘッチャラだ。



サブレーザーは最大3本同時に出る。強い。

### 期待が高まる！そして発売は…

発売は、ちょっと遅れて11月ということになった。みんなもうちょっとのしんぼうなのでガマンして待っていてくれ。

次回は、まだ見ぬステージに迫る！レーシングワールド、レトロワールド共に、いろんなゲームがワンサカ登場。

そうそう、タイトルにも使われている、ゲーム天国のメインイラスト。これは、漫画家のそうま竜也さんが描いたもの。

ゲームを遊んでくれた人に、ジャレコ恒例のエンディングキャンペーンもあるそうなので、ファンの人はチェックチェック。

本誌でもスコアアタックの企画を思案中。まあ期待してくれ。悪いようにはしないから。

じゃ。




発売は11月だ。もちょっと待て!!

ゆとりをもって2面分

# パルスター

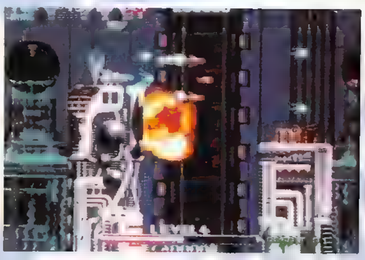
とっくにクリアはしてると思うけど、
まァ攻略はのんびりとね。

担当：Dr.Ace



## 前号の補足

ボンバーで壁の裏を壊して点稼だ、とか書いたが、実は連射ショットでも壊せることが判明。ということで、今後は無駄なボンバーはやめよう。


ショットで壊せます。

もう1つ。このゲームはラウンドセレクトがあるけれど、装備や諸々の事情で、パターンを完全なものにするためにもステージ1から始めたほうがいいだろう。

## STAGE 2

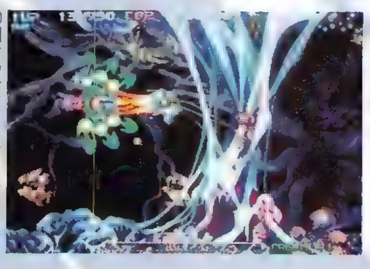
## 安全2面パターン

まず注意するのが、最初に画面が暗いので無闇に動かないこと。下は地形があるのでぶつかってミスする。これは全面共通して言えることだ。

2面が始まったらイオを右上45°に向けて固定しよう。中盤まで安全にいくならこの角度がいい。とりあえず、Pレーザー、Fレーザーは両方とも無視してNビームのまま終盤まで進もう。

この面の基本として、堅いサソリもどきは最大レベル溜めショット、黄色いウナギは弱点の頭を溜めショット、赤い8分裂ザコは連射ショットで対応しよう。

問題は次のチャージャーを持ったキャリアで、むやみやたらに撃っているとアイテムが地形の裏に隠れやすい。慣


①引きつけてからが安全。

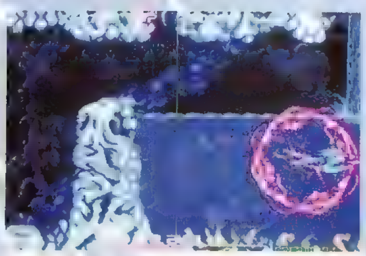
れない最初のうちは引きつけて、地形に隠れないところで撃つようにしよう。間違って地形の裏に出てしまったときは、音で確認しながら拾おう。

池では滝があるところに注意しよう。紫ザコが降ってくるというのもあるがそれよりも、避けたつもりの敵弾に滝に流されて当たることがままありえる。それと、画面上に出てからいったん止まって自機に向けて体当たりしてくる虫みたいなザコがたくさん出るところでは、後ろからも出てくることがあるので注意しよう。その後の緑のウツボは出現位置を覚えて（本当はそれ以外の只ザコの出現位置も）溜めショットで倒そう。


②出現を確認してから倒しにいこう。

中盤最後のサソリもどきと黄色いウナギの堅い敵ラッシュは1匹ずつ確実に仕留めよう。ここでPレーザーを拾って後半に備えると楽に進むことができる。

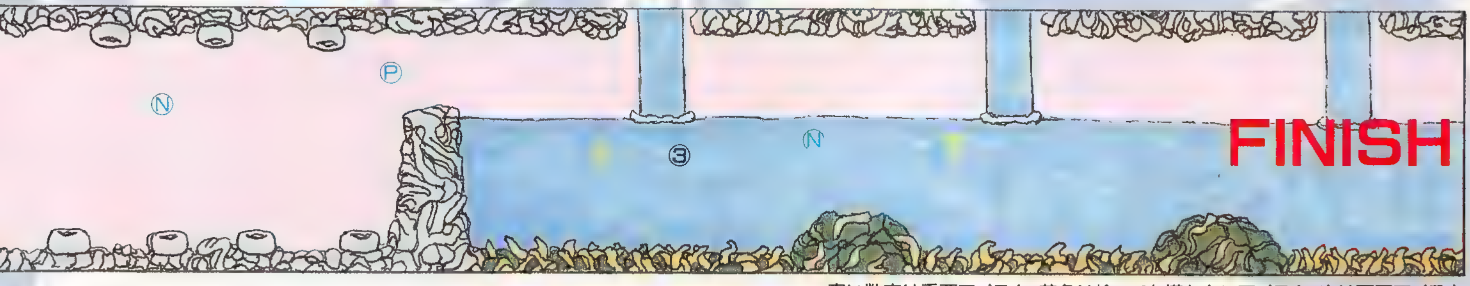
後半は水の中に入って思い切り前のほうで連射だけしていれば、安全にいける。2匹目の緑のウツボを倒して、スピードを取ったら後ろに下がってザコを潰し、Nビームを拾ってボス戦に備えよう。


③このままいける。

## 2面ボス

名前をガーラ・ナーガという。このボスはゲーム中最強のボスと言えるので、このボスに勝てるなら他のボスにも勝てるだろう、と言える。

最初の段階は首が弱点。小さい4ウェイ弾はボイジャー



青い数字は重要アイテム、黄色は拾っても構わないアイテム、赤は不要アイテム。

# 「遠きものは耳に聞け」今アーケードで噂の必勝法 VICTORY VICTORY

で消しながら正面で戦っていいが、頭を開けての3ウェイ三日月弾は消せないので避ける。次の3連直角レーザーは大きく避けよう。

だが、ボイジャーをめり込ませて溜めショットを当てていれば速攻で倒せる。ここでの注意は、あまり深くにめり込ませすぎると小さい弾が抜けてくる、という発弾位置より向こうにボイジャーを置くと弾が飛んでくるということだ。

第2段階は体当たり、分裂ザコ吐きモード、ヒレを広げ

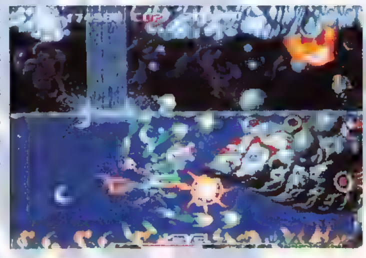

溜め×3で速攻。

て幅寄せしながらレーザー連射、2段直角レーザー、狙い撃ちレーザー連射と2ウェイホーミングレーザーの同時攻撃のループ。体当たりは左上か左下（岩があっても）で大丈夫。ただし上の場合は滝に流されることに注意。

問題は次の分裂ザコ。これがこのボスを最強たらしめるゆえん。天井にばらまいて、さらに分裂してから自機に向かってくる。これを撃つと4つの弾にまた分裂する。このうちの1つが例の三日月弾で、じわじわホーミングしてくるので、かなりいやらしい。

一応は左下で誘導しながら撃って、大きく上をまわって避ける、というのがいいのだろうが、うまくいかないこともよくある。弾の間を抜けなくてはならないときのことは数をこなして避けてくれ、としか言えない。ドット合わせもタイム合わせも完全にパターン化すれば、このザコ弾もパターン化できるのかも知れないが、そこまでは到底できそうもない（できても実行不可能だろう）ので、結局ここは実力で抜けるしかなさそうだ。

ヒレを広げてのレーザーで幅寄せは、上か下に誘導して


慣れれば道が見える。

から反対に逃げると広くスペースが取れて安全。上に逃げるときは滝に注意しよう。黄色い直角レーザーは撃つ前に体勢が変わるので、いきなり死んだなんてことはないだろう。2回曲がってくるので、それさえ忘れなければ、なん


上手な誘導を。

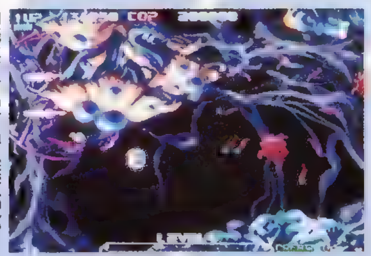
てことのない攻撃だ。レーザー連射と2ウェイホーミングレーザーはゆっくり誘導すれば簡単に避けられる。尻尾にも判定があると分かっていればこれも問題のない攻撃だろう。

とにかくこのボスは数をこなそう。

## 2面稼ぎ考察

最初の壁の中のサソリもどきに対してボンバーを使う、という手が考えられているが、ボンバーを使うと途中まで1段階ボイジャーだし、途中でもRレーザーなんぞを使わなくてはならないので、ザコの点を逃しそうだ。極め尽くせばボンバー説で、中途半端なら無視説というのが現在の解答だが、まだどちらが最終的なスコアが高いのか判明していないので、これは判明したら載せることにするということで、今回は保留。

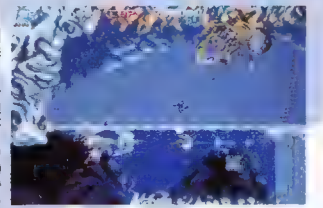
この面の稼ぎのポイントは


自機はイオの下ね（無敵中）。

赤い8分裂ザコ、黄色いウナギ、水中の3分裂ザコ、この3つだ。分裂ザコは分裂後に倒すのが、セオリー。ウナギも体を壊してから頭を殺る、これも常套だ。

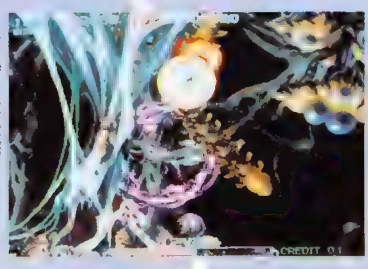
赤ザコは分裂した瞬間を溜めショットで同時に8匹とも倒せるようになると一番いいが、このザコは同時に複数出てくることが多いのでNビームで分裂の瞬間を狙おう。

水中分裂ザコは水面に着く

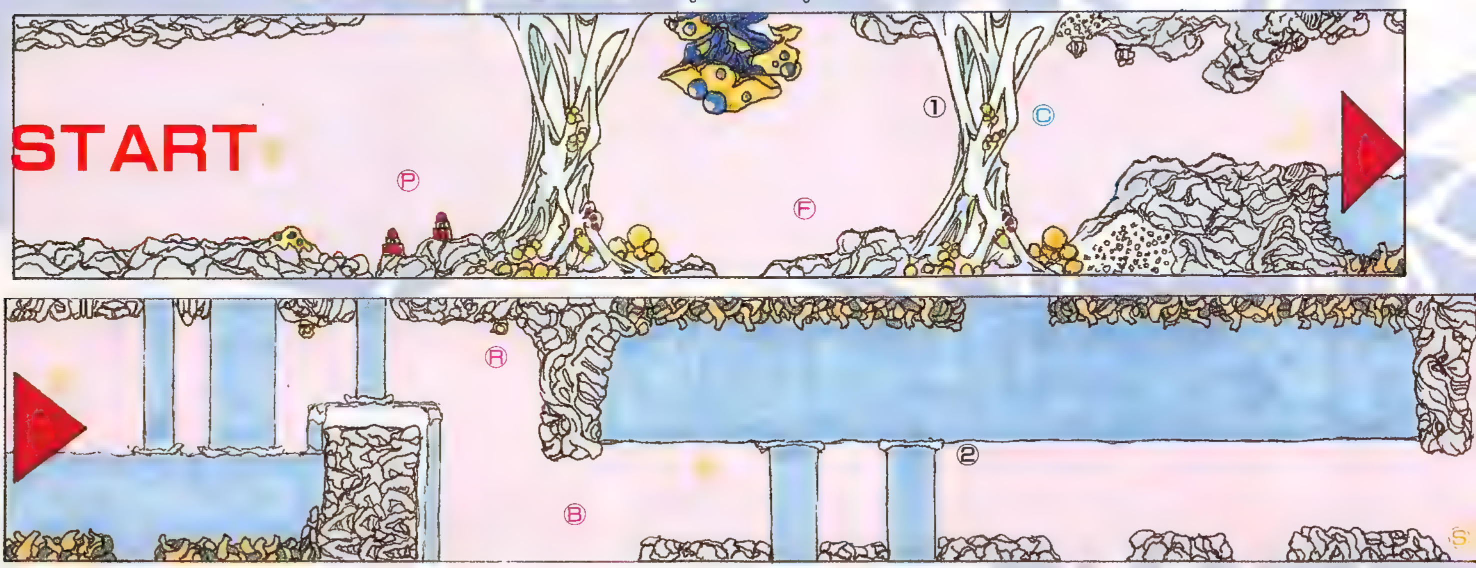

結構な稼ぎだ。

と同時に分裂するのでタイミングがとりやすいし、ある程度自機を狙ってくるので、赤ザコよりもやりやすいだろう。

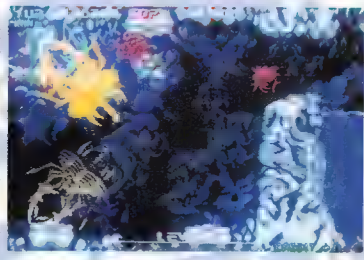
ウナギは場所ごとに動きが決まっている。1匹目は半分ほどもいで倒す。地形が怖いのであまり無理はしないこと。2匹目は滝から出てくる紫色


Pレーザーなら楽。

のレーザーを吐くザコを1匹逃しがちなので、そこだけ注意。3匹目は後ろにイオを向けておいて、奥から戻ってくるときを狙う。スピードを逃さずに。4匹目は頭をやり過ごしてサソリもどきを先に倒しておいて、こちらに向かっ



てくるところ、もしくは逃げてくるところを。ウナギではないが、ここのサソリもどきの最後に赤ザコが出てくるので、ここの捌き方が結構スコアに絡んでくる。いいタイミングでNビームを撃てるようになろう。
あとはボスが吐くやばいザコが多少点をくれるので、腕に自信のある人はちょっとだけやってみよう。

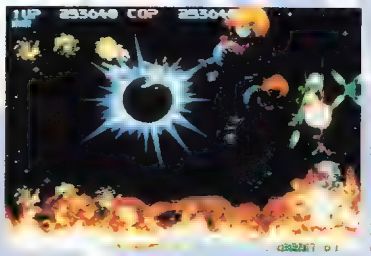


ちなみにこのタイミングはヤバイ。

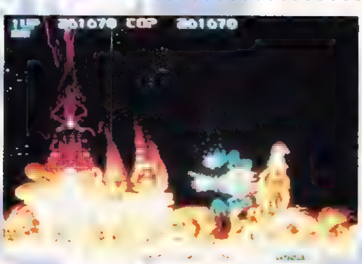
## STAGE 3

### 安全3面パターン

プロミネンスは当たらないが、下の炎は地形なので近寄らないのが得策。
面が始まったらイオは右下45°に向けて固定。前後からの堅いザコ編隊は、前は溜めショット、後ろは上をイオを直にぶつけて、下は昇ってきたところをやはり溜めショットだ。画面上下から出てくる青いザコ、緑の回転して向かってくるザコ、レーザーを吐く前進ザコ、これらはNビームで倒せていることだろう。基本的に前半はNビームの乱射でいく、ということだ。間違ってもRレーザーは拾わないように。
中ボスは頭を狙って、溜めショット3発で倒せる。溜めを作っておいて右下から出てくるのを待とう。倒すと分裂するがこれは壊せるので、Nビームで道を開けよう。
後半に入る前にFレーザーが拾える。Nビームでもいいが、ここはFレーザーに活躍してもらおう。
最初は3ウェイリングレーザーと極太レーザーの2カ所



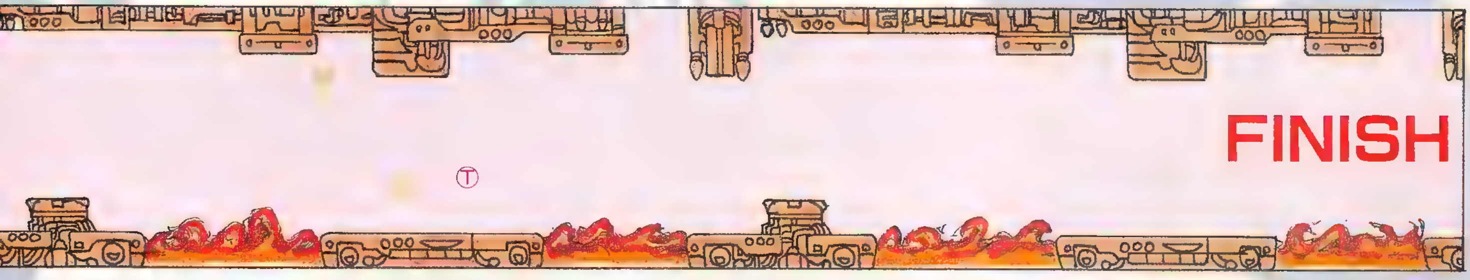
①イオを直接。



②昇り切る前に倒そう。



3面ボス カルビ

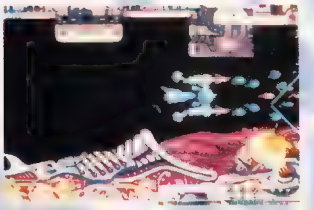


同時攻撃。上、下、どちらを壊しても両方壊れるので、安全にいくなら上でリングレーザーを避けながらがいいだろう。チャージャーが2段階あれば2発目のリングレーザーを見ることなく倒せる。

次の開閉しながら青白い連続ホーミング弾は、少しずつ前に出ながら撃っていれば問題ないが、やはりチャージャーがあれば弾を撃たれる前に倒すことが可能。

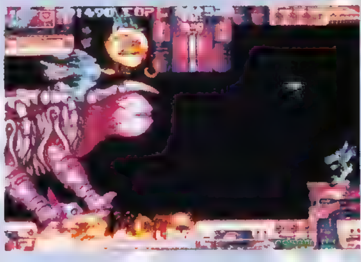
次の4つのY軸合わせレーザーはある一定の高さ以上でないと曲がれないので、その内側を突いて張りついて溜めショットで倒そう。ここの最中にイオが出るので、取ったら下にチョンとレバーを入れてイオを固定しよう。これで上と下のイオが別々の方向を向くことができる。このまま折り返し地点まで進もう。


③この位置はセオリー。


④いつでもこういうことが出来れば…。

次は跳ねる弾を撃ってくるので、それも撃ちながら壊していこう。基本的にここは連射ショットだ。上からのザコはイオでガード。ここの前から出てくる前進ザコを連射で。撃ち漏らしはイオを直にぶつける。ここで終わる頃、怖い場合は後ろで粘っていてもいいが、できれば前に出てイオの向きを後ろに向けておこう。


⑤早めに前に抜けるか…。


⑥後ろで粘るか。

あとは連射で何も問題はないだろう。光子ミサイルは拾うが、Tレーザーは復活のとき以外拾わないように。

折り返しは、足を壊したあと、ヒレが大きくうったら内側に入ろう。次のレーザーを3つ撃ってる刃みたいな足は、引っ込んでいるときに内側に回って、死角に入り込んで撃ち込む。ここが終わったらイオを前に向けてボス戦に備えよう。

## 3面ボス

名前はカルビ。おいしそうだ。

1段階目は速攻。溜めを作っておいて、赤い触角が出現したと同時に破壊。これで1段階は終わり。参考までに攻撃法はというと、角が下で揺れながら、ばらまき弾、極太レーザー、4連狙い撃ちレーザーを撃ってくるのがずっと続くのだが、楽しさが違うから速攻で倒そう。

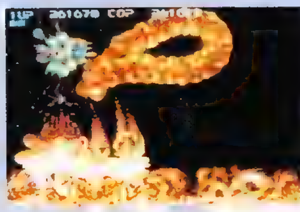

1段階目はこれで。

2段階目は、レーザー乱射、5ウェイ4ウェイリングレーザー、2連レインボーホーミングレーザーのループ。レーザー乱射時の開いているときだけダメージを与えられる。基本的に避けはそんなにアツくない。避けながら溜めショットを連発していればそのうち倒せるだろう。

## 3面点効率考察

前半はNビームを効率よく撃っていれば、撃ち漏らしも少なく進めるだろう。

中ボスは誘導で体をなるべくまとめてから倒して、そこをNビームで、というのが理想。ここですべて倒すためにボンバー説が流れたことがあるが、これも2面と同じくまだ答えは出ていない。もしそうならばRレーザーを拾ってボンバーというパターンになりそうだが。


倒した後ボンバー説も。

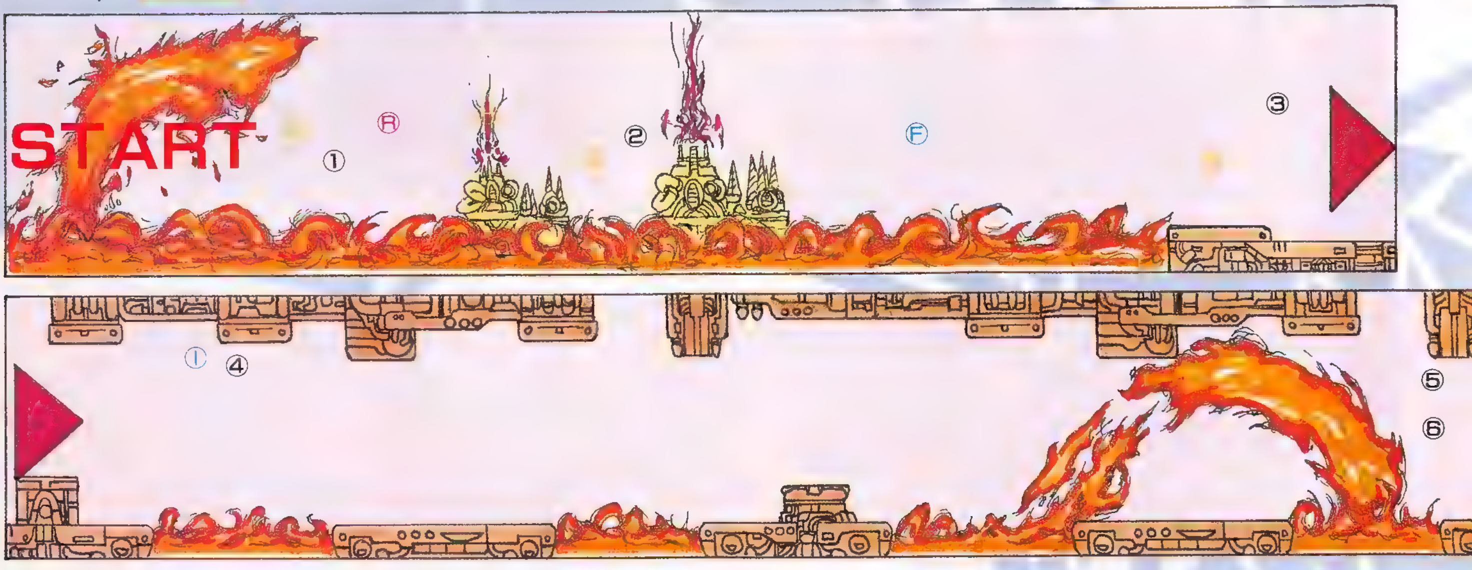
この面一番の稼ぎポイントは4段階目の弾けるボールを吐き出すところ。ただ、稼ぎに気を取られすぎて肝心の本体を逃さないように。

ヒレの内側のザコハッチも普通のプレイでは逃しがち。浅く左上に向けて連射していよう。3面は特に気をつけて稼ぐところはないので気楽に進めよう。


実は真後ろ向きでOKなことが判明。

## 次号予告

今回はゆとりをもって、ここまで。次回はステージ4と、難関ステージ5の攻略だ。スペースがあったらステージ6までもいくかな。



## 今回は、ついにラスト面の攻略だ

# SONIC WINGS 3

前回からの続き、右コースの5面、6面と、宇宙ステージ攻略なのだ。

担当：KAL



さっそく攻略に入ろうと思ったが、今一度ステージセレクトのやり方を説明しておこう。

1、4、7面のボスを倒したあとに出現する謎の飛行機。この飛行機の翼の左右どちらを壊したかによって、分岐点で進む方向が決まる。右を壊せば右コースへ、左を壊せば左コースへ進む。

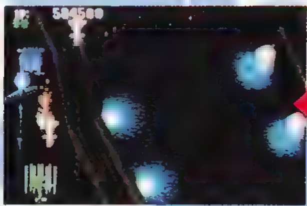
ということで、いってみましょうか。

### 右コース5面 中央アメリカ（パナマ運河）

このステージは、画面の端や隅ばかりから戦車やザコが出現するので、注意していても、うっかりやられてしまう可能性の高い、危険なステージだ。パターンを覚えていないうちは、なるべく画面下の左か右、どちらか寄りをキープして戦い、反対側に出現したザコ（特に戦車）は、無理に撃ちに行かない方針でプレイするのがいいだろう。

ステージスタート後、中央ライン上部から出るボート×2を壊したら、左へ移動して上から出るザコ戦闘機（艦上戦闘機XF5U－1フライングパンケーキ）3機を破壊。ほぼ同時に同じラインから出現する対空貨車、レイルフェイズ1を壊したら、今度はすぐに中央ラインへ移って上から来るフライングパンケーキ×3を撃墜する。


スタート後、このボート×2を壊して左へ移動。


上からくるフライングパンケーキ×3を倒す。このあとすぐ中央ラインへ。

その一瞬後、左上と右上の2カ所から対空貨車が同時に出現する。移動速度の速い自機なら「左→右」と撃ち壊し、スピードの遅い機体なら右上からくるやつだけを壊そう。

このときなるべく早く、貨車がまだ上の方にいるうちに壊し、自機を画面上部へ移動させておく。次に出る貨車が同ラインに出現するからだ。


これが2機目の「同ライン上の貨車」。このままこの位置にいよう。横のⓅを取り忘れぬように。

この時点ですぐ右側に出ている照明灯からはⓅ、その上の貨物庫からはボムが出るので逃さず取っておこう。

この貨物庫が画面に現れたら、またも同ライン上から貨車が出現するので、画面の一番上に張りついて壊す。そしてそのまま地上のレールに沿って移動し、左上から防空巡洋艦、アトランタが顔を出す頃にしつこく出現する貨車を壊す。5回目（計6機）だ。


右上レール上の対空貨車が見えるだろうか。

この最後の対空貨車を壊したら、大急ぎで左下へ回り込み、アトランタを攻撃しよう。

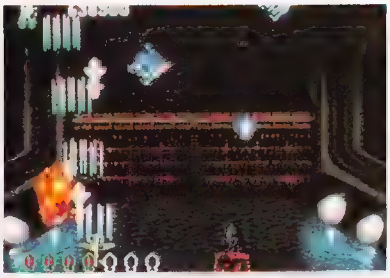
ただ、その頃にはアトランタからの攻撃と、上部から出現するパンケーキの弾がとんでくるはずなので、今度は中央ライン上部から出現する軽空母、インディアナポリスの出現を合図に、アトランタの正面（画面一番下で）を横切るように右→左へと動いてパンケーキを攻撃しつつ、弾を避けよう。ここのパンケーキは、アトランタの右横→アトランタに重なっている・アトランタの左横の順で出現するからだ（計3機）。


画面上部に注目。中央のインディアナポリスと、アトランタの右横のパンケーキが見えるだろうか。この時点で、自機はもう少し右にいないといけない。

インディアナポリスからの攻撃は、自機を狙ってくる遅い弾と壊せ〜る弾だけなので、慎重に動けば大丈夫。ここで本当に最後の貨車が右はじから出現するが、攻撃してこないので無視しよう。そして、この貨車が画面下へ消えると同時に、インディアナポリスの右横にパンケーキが5機現れる。


貨車が下へ消えた直後。パンケーキを先に倒そう。

いまの場面は、不慣れだとやられる危険性が高いので、とりあえず先へ進みたいときは迷わずボムを使ってしまおう。
　ラッシュを抜けたら、パンケーキの編隊攻撃が少し続く。左→中央の順で動こう。


はじめ左、あとは中央に入ればパンケーキ編隊を撃てる。

## ボス

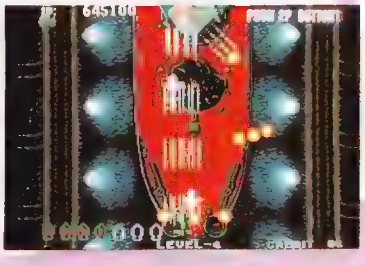
　敵が出なくなって真っ暗な画面が続くと、対ボス戦がはじまる。この間、画面の左右のはじあたりをよ〜く見てほしい。よく見ると、暗い中にもうっすらと、照明灯が見えるはず。見つけたら、それを目で追いかけよう。この照明灯が止まったら、つまりスクロールが止まったら、画面が一瞬だけ明るくなって、ボスからの3WAY弾がとんでくるのだ。


スクロールが止まったのを確認できれば…、


このように攻撃も可能。3WAY弾に注意。

　画面が完全に明るくなってボスとの戦闘が本格化したら、一番下に表示されている「LEVEL−4」のVと右Eの間か、右Lの右横に自機を位置させよう。

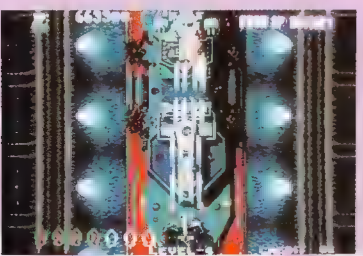

ボスから3WAYがくるが…、


安地にいれば間に入れる。

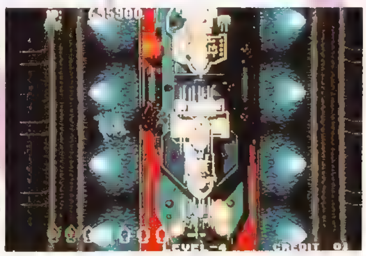
　このとき左右からパンケーキが出てくるが、自機の高さを微調整すれば問題なく撃てる。はじめ少し上にいて、出てきたら下がる、というように誘導してやればいいのだ。
　1つめ、2つめの砲塔はこうやって倒そう。
　2つめの砲塔を壊してスクロールし、本体が出てくると、小さな砲塔が2WAY弾を出してくる。これが2基あり、壊せ〜る弾も混ざってとんでくる。ここは小砲塔を狙い撃ちしながらも、とんでくる弾と弾の間に入って抜けよう。弾の幅（スキ間）は結構広いので、ちょん、ちょんと自機を動かすようにすれば、弾避けの苦手な人でも大丈夫だと思う。それでも不安な人は、ほぼ正面に位置していれば、ちょうど間に入れるので安心だ。ただし砲塔に攻撃するのを忘れないように。
　次の形態に進むとき、スクロールしてる間に左右の小砲台を壊してしまおう。


スクロールの間に左右1個ずつ小砲台を壊す。

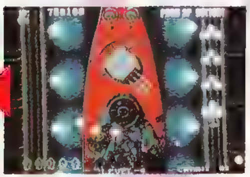
　スクロールが止まると、本体（艦橋）と砲台からの本格的な攻撃がはじまる。
　2WAY→2WAYときて一瞬の間のあと、壊せ〜る弾→2WAY→2WAY×2とくる。この順番をよ〜く覚えて、特に後半の壊せ〜る弾から2WAY×2がきたら、これを目印にしてボスの真正面、右Eと右Lの間に入って4WAY弾を避けよう。

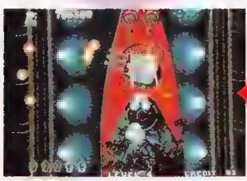

攻撃の順番を覚えれば、安地に入るのも簡単。

　次にくる壊せ〜る弾＋デカ弾2WAY＋2WAYも、この位置にいればやり過ごせる。

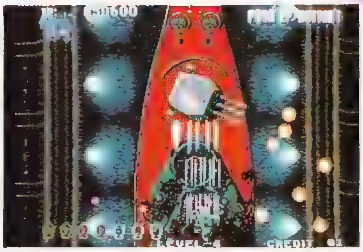

この攻撃まではここで平気。

　ただし次の3WAY＋2WAY×2はダメなので、3WAYのデカ弾が見えたら左か右にちょいとだけズレて回避しよう。その後も5WAY、デカ弾バラまきと続くが、これらは見て避けられるレベルだ。これくらいは自力でよけないと、この先もたないぞ。
　艦橋を破壊して進むと、このステージ最後の巨大砲塔が待っている。


はじめは右のほうにしよう。


砲塔が時計回りをはじめたら、小砲台からの2WAYに注意して撃ち込む。

　この砲塔は、パターンで弾を出す方向を変えている。はじめは時計回り（右回り）に3WAY弾をバラまくので、この場面までできたら右下の方へいって待っていよう。砲塔は真下へ向けて弾を出し始めるので、最初は右下にいれば安全なのだ。そして砲塔の向きが左→左上→真上→右上と変わっている間に、砲塔に少しでも近づいて撃ちこもう。ただし、奥に2つある小砲台からの2WAY×2には十分注意すること。
　ひと回りして再び下を向いたときが最も危険な瞬間。このときは、左下のほうで大きく動かないようにして避けよう。ここでボムを決め撃ちしてもいい。
　砲塔は次に反時計回り（左回り）に回転をはじめる。このときも、同じように撃ち込んで一気に破壊してしまおう。


2回目は反時計回り。撃ち込め〜い！


接近戦型（撃ち込みが強い）の自機を使っている場合は、このときの撃ち込みが重要。

# ADKの小部屋

小部屋の番人：ももやん

## 超緊急特別企画

超緊急でやってきた、ADKの小部屋。しかも2ページ。あまりにも突然なんで、今回はアイランドとの共同作戦だ！




(千葉県　拓麻ひかるさん)祝WHP?いつのハガキかバレてしまうかも…。

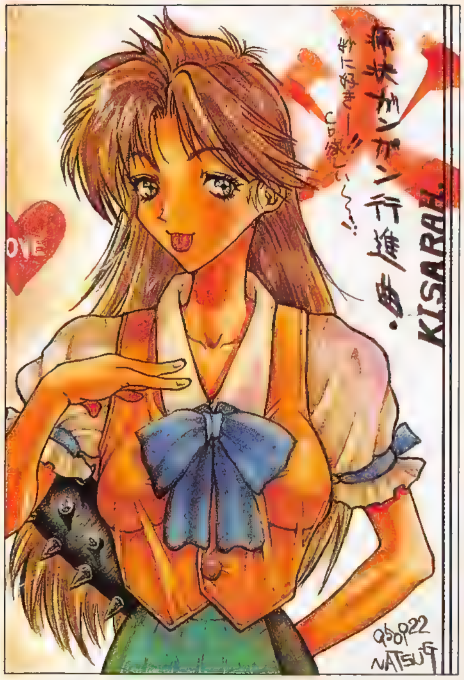
### 超あせってます…！

みんな喜べ！編集者の目を盗み、ゲリラのように展開してきた小部屋だが、なんと今回は2ページもあるのだ。しかも、編集者にも喜ばれている！

でも、なぜ?と思うかもしれないが、あえて理由は効かないでくれ。とりあえず、小部屋読者はKAL氏に礼！

理由はどうあれ、小部屋で2ページ。もはや小部屋ではなく、大部屋って感じかな。でもタイトルは小部屋のままだよ。

次の小部屋は不明だけど、イラストさえ集まれば、また2ページもあるかも。みんなドンドンと投稿してくれ！




(名古屋市　ごとうなつさん)
舌出し娘その2、キサラ嬢。全様が痛そう…。




(北海道　東正己さん)ADKの色男その2。オラオラ忍者の風魔は人気高し。このイラストも、タケモリ嬢のお気に入り。




(兵庫県　JIMMYさん)色男その3。キッドは私もカッコエエと思う。やはり、イエーでしょ。



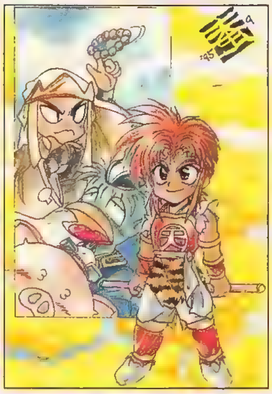
(千葉県　SHOWさん)ADKの色男その1。なんだか少年のような呂布だな。モトはキッドだったの?

(東京都　真砂店の皆に捧ぐ・葵くん)イロモノキャラの多さでは、ダントツに多いWHP。ガンバッってほしいものだ。




(大阪府　東由希さん)良子、キサラ嬢の女子校生コンビはイイ感じ。次のゲームでぜひ。

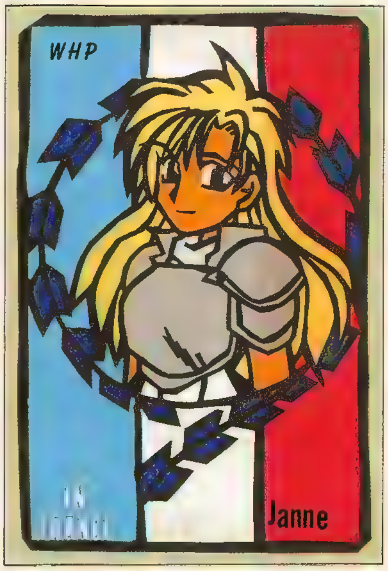


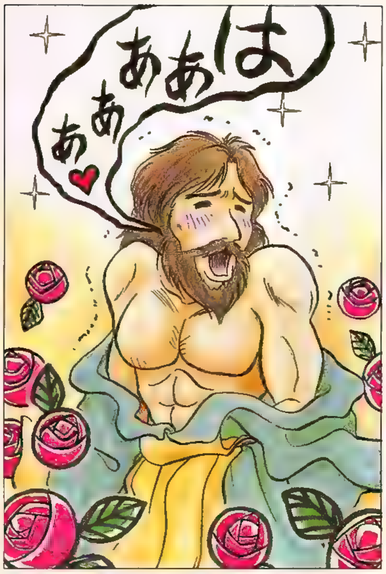
(兵庫県　蚕中彼方ちゃん)その昔、蚕中彼方ファンクラブを作ってくれ、と言うハガキを見たのだが…。




（大阪府　父不倫さん）ほら、小部屋増ページしたよ。それにしても、このペンネームでよかったのだろうか…。とりあえず、今回のイチ押しイラストです。




（茨城県　蒼谷りょうかさん）今回の切り紙。色付きとは、なかなかですな。バックもちゃんとしているので、グッド！

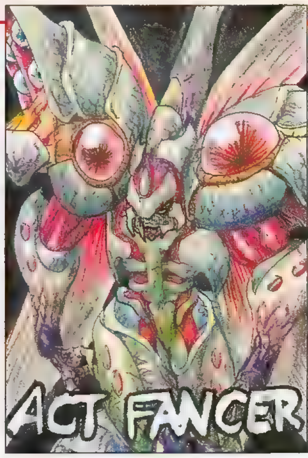



（和歌山県　みやきKさん）色男…ならぬ色モノキャラ。このイラストを今回のイチ押しにしたいが、疑われるのでパス。

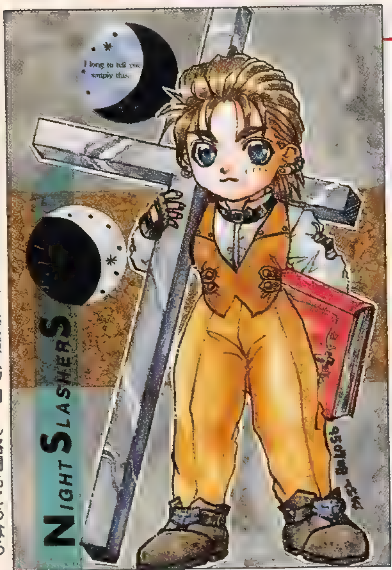
## 出張版ゲーメストアイランド「魂」そのいち
# データイースト特集!!

おりゃぁぁぁぁ！読者の皆から募集した、燃える男のデコ特集、今回はその第一回目だ。
まぁページの都合もあって、巻頭ブチ抜き大特集まではいかないが、今後とも細く長く続けて行きたいコーナーである。
もちろん、デコ関係のイラストは常時募集中（カラー・一色問わず）。真の漢の熱き魂を後世に伝えるために、集え若人たち！

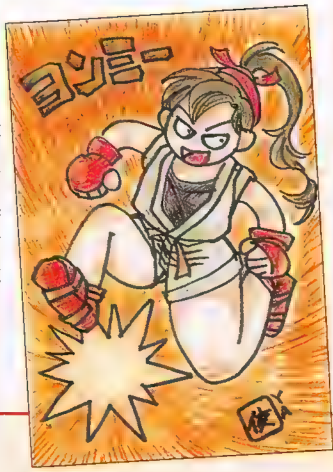





←（沖縄県　Ｕｔ君）☆戦いの進化を極めろ！なアクフェン。ボスたちが個性的でヨイ塩梅。



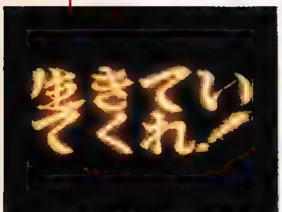

←（愛知県　飯島匡さん）☆デコにかかれば横スクロール格闘もこうなる！という恐るべき見解を示したナイトスラッシャーズ。編集部には今だに超必殺技コマンドの問い合わせハガキが届けられる。




→（静岡県　夜ず子さん）☆デコを愛するにはこの勢いが大切だ。



→（福岡県　武術師さすけさん）☆デコの歴史、それは不条理との戦いの歴史。これからものっぴきならぬメーカーであり続けてほしいものだ。




↑次回はミッドナイトレジスタンス超特集の予定（マジ）。熱く燃えて待て！

# 究極攻略　2周目5～6面

# STRIKERS 1945

**問題は5面中ボス。ここを抜ければマークは約束される。**

担当：石井けんじ

さあ、いよいよ2周目も後半戦スタートだ。後半は、前半よりパターン性が強いので、よりパターンが大切だ。今のところ、私の攻略はラストボスが大問題、他は攻略のめどがたったというところ。

今回は、5～6面のほかに、ロシアステージボスの第一段階の、新しい方法を紹介しよう。内側の機雷を壊すというだけなのだが、うまくいけば機雷を1回しか出さず、ノーボムで進むことができる。ため撃ちの威力はパワーUPするごとに上がるので、ため撃ちを崩す高さで調節しよう。そうしないと、必要以上にボスを破壊してしまう。

それでは、いってみよう！

## STAGE5

このステージの前半は、ザコヘリがずっと出現する。撃てば当然撃ち返すのだが、撃たないと下に降りてきて非常に邪魔。撃ち返しは2WAYなので、出現直後にすべて撃っていく方針で進もう。

巨大戦車とヘリの混合地帯は、巨大戦車をため撃ちで、ヘリをメインショットで壊す。ヘリの弾はまっすぐ下に、戦車の弾は45度の角度で来るので、慣れないとかわし辛いかもしれない。だが、これがベストの方法だし、ここまで来られる人なら十分かわせるレベルの弾よけだと思う。

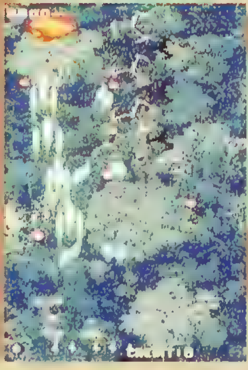
右、左の大型戦車共に、早く倒すと小型戦車が出てくる。それほど脅威ではないが、注意しておこう。どちらにしても、ザコヘリが優先だ。

2台目の右の戦車は1台目よりやや堅く、パワーUPの段階によってはため撃ちのみで壊せないこともある。このときが最も危険だが、ここでボムを使ってボム0になると、中ボスを死なずに抜けるのはまず不可能。こういうときは、ボムなしで右の戦車を撃ちに行くしかない。

中ボス戦は、最初のため撃ちのタイミングと場所が大事だ。右の砲台に重なる位置で、ボムを使ったあとすぐ戻ってきて再びため撃ちができるようでないといけない。ボム使用後、左端2つ、右端1つの砲台が残る。ちなみにここは、パワー2つのときが断然楽。

中ボスの弾を見切りやすい。

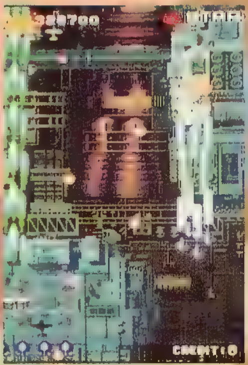
ラストボスは、自爆待ちが楽だ。自爆したあとは、ステージが完全に終わるまで弾が画面内に残るので、うかつに撃ってザコの撃ち返しにやられないようにしよう。


①両側からヘリが飛んでくる。少しずつ、撃ち返しに注意しながら撃とう。その後のミサイルは、撃ち返すので撃たないほうが楽。


②砲台の弾は一回ごとに、左右に切り返す。最初に左右どちらに動くかは、ヘリの撃ち返しがよけやすいほうにする。


③砲台破壊後、左の大型戦車にため撃ちをする。そして、右端に行って出現するヘリを出現即破壊していく。撃ち返し弾が来るが、それはかわす。


④左の戦車が早めに壊れると、左から小型戦車が出現。右端のザコヘリをできる限り撃ったあと、左に切り返して壊す。


⑤右の大型戦車にため撃ちを重ね、左端のザコヘリをメインショットで撃つ。


⑥右の戦車がため撃ちのみで壊れなかった場合、戦車の下へ行って撃つ。ここは難しいので、2個以上あったらボムを使ってもいい。


⑦ザコヘリを撃ち、ミサイルが通りすぎたあと、画面の一番下から少し上にため撃ちを解放する。タイミングと位置が非常に大切。


⑧ため撃ちは、中ボスの右側の3つの砲台に重なるようにする。自機は、最初は左の砲台、次は中央の砲台を撃ってダメージを与えておく。


⑨中ボスの弾を、できるだけよけてからボム。

## STAGE 6

スタート直後の緑のザコラッシュは、撃たずに画面の端でかわす。下へ降りるときはややゆっくりひきつけて降り、上に上がるときは一気に上がる。この動きを、画面の端で繰り返してかわすようにする。

毎回、上がったり降りたりする動きをザコの出現ループに合わせ、同じパターンの繰り返しになるのが理想だ。

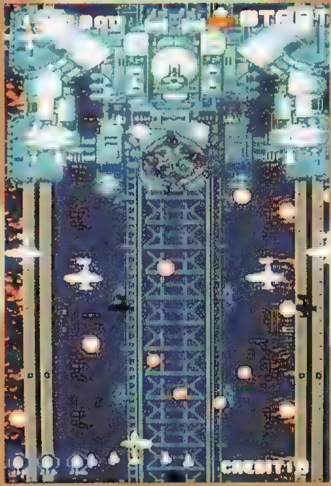
意外に難しいのが、青ザコと緑ザコを出すモードである。青ザコは、1周目と同じようにできるのだが、自機を微妙に中央寄りにしておかないといけない。青ザコが壊れる前に、自機が画面端に追いこまれてしまう。

緑ザコは、このパターンのほかに、上から下へ緑ザコの弾を誘導するパターンもある。中ボス本体にはりつくような位置から下に下げていき、緑ザコのほうへ斜めに逃げていく。このパターンでもいい。ここは練習してしっかりパターン化しておこう。

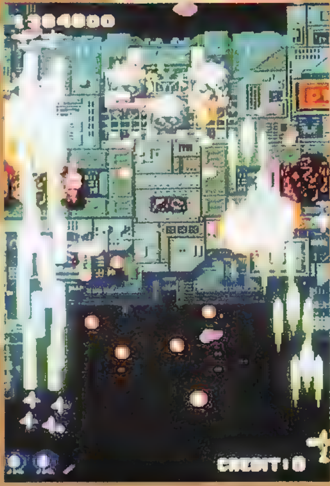
中ボスが分裂する最終段階は、このようにじっくり倒すと次のザコの出るタイミングがやりやすくなる。ボス出現の直前にザコを倒せるので、ため撃ちが重ねやすい。

ちゃんとため撃ちを重ねれば、ボスの第一段階を速攻で倒せる。全方向弾を出させないことができるので、ボムを節約することができる。

第2段階は、速攻でいこう。1回目のボスの出すザコは何とかかわしたい。ボムが2つあれば確実、1つでもなんとかいける。ここでボム0になっても、最終面まではなんとか進めるはずだ。



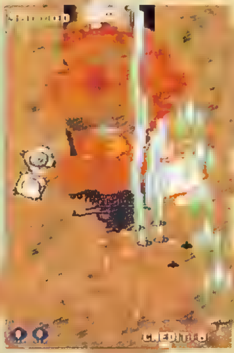
⑪第2段階になったら、中央にため撃ちを解放、メインショットは撃たない。中央の砲台が壊れたら、弾を撃たず自爆待ちをするのが安全。



⑩ボム使用後、ため撃ちを左の砲台に合わせる。少し白い弾をかわせれば倒せる。ボムが余っていたらもう1個使ってもいい。



①スタート直後の白いザコ編隊は破壊する。その後、キリモミ状に突っ込んでくる緑のザコは、弾を撃たずに画面端でかわす。このとき、ためつつ周期的な動きでかわす。



②ため撃ちを右端に当て、右に流れる2つの青いザコを撃つ。できるだけ右端に追いつめられないよう、ショットが当たる限り左側から撃ち始める。



③左側に移動しつつ、白い弾の切れ目に入る。さらに左端へ向かう。



④緑色のザコの一機目を壊し、少しずつ右へ動く。画面の中央付近までは、コンコンとレバーをたたきながらゆっくり動き、そこからは一気に右へ。



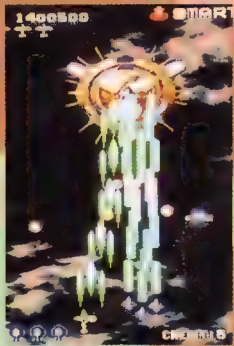
⑤本体からの白い弾の切れ目に入り、右へ抜ける。左のザコの弾はぎりぎり当たらない。この動きを、右から左へともう1回する。



⑥ため撃ちは使わず、左の機体を撃つ。基本的なかわし方は1周目と同じ。右からの白い弾の中に、2回入ったら左の機体が上へ動くので、今度は右の機体の下へ行く。



⑦右の機体の下で一回弾をよけたら、次はもう一回左へ。左の機体を、上へ上がり始めた瞬間に倒す。こうすれば、右の機体が下に降りてきて、弾を撃たないので楽。



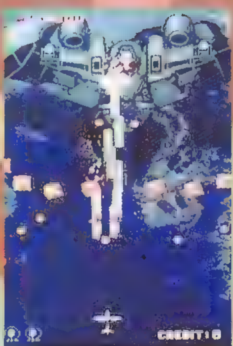
⑧右の機体を倒すと、すぐザコが出てくる。これをすぐ壊し、ボス本体のやや右寄りにため撃ちを解放。ため撃ちをうまく重ねれば、次のザコが来る頃には第一段階を破壊できる。



⑨中央にため撃ちを使い、本体を撃ちまくる。ボスの出すザコは弾をたくさん出すが、ザコ自体の撃ち返しはない。1回目のザコはできるだけボムなしでかわす。



⑩1回目のザコでも、追いつめられそうならボムを使って構わない。5面中ボスで死んでも、ボムは2つあるはず。中央に狙いを定め、ボムを2発使えばめでたく撃破!



ロシア① ロシアステージの新パターンを紹介しよう。ボスが出たら、内側の機雷1つにため撃ちを合わせよう。



ロシア② 機雷を1つ壊して弾の間をかわす。そしてため撃ちプラスショットの撃ちこみでボスを小爆破させよう。2回目の機雷はこないので、自爆待ち。

ビジュアル攻略・STAGE5再び宇宙へ…!!

# VIPER PHASE 1 ~NEW VERSION~

今回はいよいよ後半であるステージ5へ突入。ボス以外はそんなにキツくないぞ…。

TEXT／FRS-N.O



## 旧VERよりも難度はダウン、一気に進め!!

再び宇宙空間での戦いとなる、ステージ5。旧VERとはそのステージ自体に差はないものの、ニューVERはサブウェポンが制限なく撃ち放題。つまり相対的に難度は低くなっていることを意味している。さらに所々で戦車の出現が、旧VERよりヌルくなっていて大助かり。

このステージでも基本はW。アステロイドベルトの中を進んでいくわけだが、要注意キャラは、ズバリつぎの3種。

●3面にいた緑の突進直線ザコ
●浮遊機雷
●左右の隕石に隠れたザコ戦車

はっきり言って、こいつらだけに気をつけるだけでボス手前まではほとんど楽に進める。

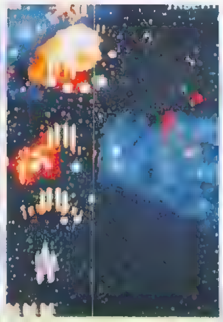
浮遊機雷は攻撃を加えると、少しずつ上へ押しやれる。耐久値以上の攻撃がヒットすると爆発して放射状に撃ち返してくる。こいつの対処は出現したらしばらく放っておいてから撃ちこむ。こうしないと、撃ってるそばから画面上へ消えてしまい、いつ爆発するかヒヤヒヤもので進まなければならないぞ。

このステージでメインの敵となる、左右からのザコ戦車は、背景の隕石のある所から現れる。基本的にこのステージは4面同様に画面中央から上へ行く必要はない。そのかわり、大きく左右へ動いてザコ戦車に対応していこう。このとき、左右のスクロールが止まる前まで横移動したら、コンコンコン…と小きざみに動かすようにする。突然のザコ戦車とバッタリ、といったことがなくなるぞ。

ボス寸前になると、画面上部両端からクロスするように超高速でザコが現れ、3WAY弾を撃ってくる。ここでは一番下に陣取り、弾のみ撃って静止したままでいよう。たいていの弾は自機の両端をす

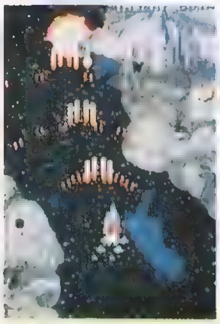

〈写真①〉
①スタート直後。ザコの編隊は確実に破壊せよ。

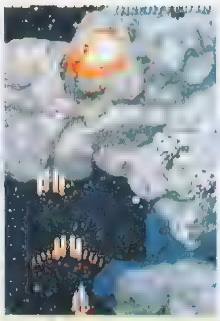

〈写真②〉
②左上の機雷に注目。この辺まで出してから…。


〈写真③〉
③破壊する。撃ち返しの4WAYには注意。


〈写真④〉
④中型機とはこの位置関係で戦う。でないと…、


〈写真⑤〉
⑤この通り中型機に埋まって撃ちもらしてしまう。


〈写真⑥〉
⑥2回目の中型機は、左から緑の高速ザコがくる。

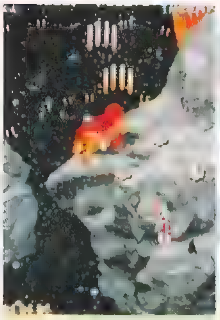

〈写真⑦〉
⑦イン石地帯は、ゆっくり自機を横に移動しよう。


〈写真⑧〉
⑧この中型機の2連弾の間に入らず大きくよける。


〈写真⑨〉
⑨ここの機雷は出現即破壊する。


〈写真⑩〉
⑩問題のザコ。弾のみ撃ち続けて…、


〈写真⑪〉
⑪危ない弾のみ「コン」とレバーを弾いてよける。


〈写真⑫〉
⑫勲章はなるべく下のほうで回収するようにする。

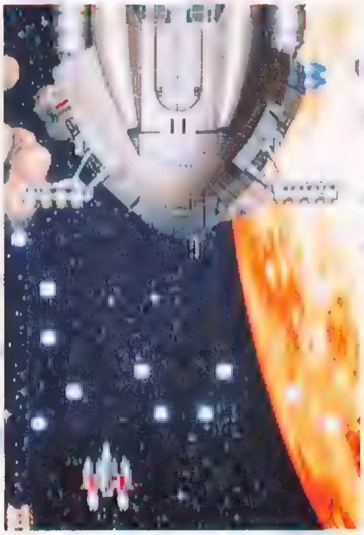


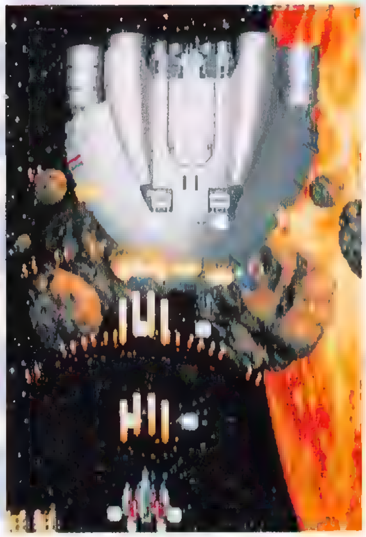

り抜けていくが、自機めがけて弾が数発とんでくる。これのみ、必要最低限の動きで避けよう。

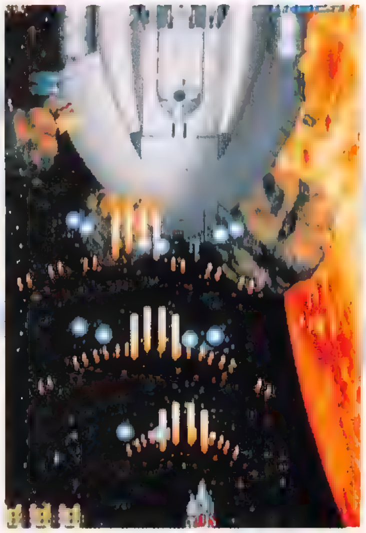
ボスは、先端の砲台が開いてそれぞれがバラまき弾を撃ってくる。このへんは写真の位置にいれば当たらない。さらに、ボス中央部から撃ってくる高速2連弾は撃たれる寸前の場所に止まっていれば、間に入れて自動的に安全地帯となる。

2連弾を放射状に撃ってくるときは、左→右→左→右…と急いで切り返せば避けることができる。

ボスにある程度撃ちこんだら発狂モードに入る。これは、その人の連射力によっていつくるかは特定できない。このモードに入ったら、画面端から一気に大きく反対側へいけば、まとめて避けられる。


⑬このときの弾はここが安地。


⑭撃つ前に止まっていれば自動的に間に入れる。


⑮テンポよく左、右、左…とよける。

# ゴウカイザーよりオヤジのほうが強いぞ

# 超人学園ゴウカイザー

**とりあえずお手軽キャラということで、オヤジ(神龍)をセレクト。強いぞ。**



担当：M.D.S.
ージョッキー★笹岡

## 今回はオヤジでGO

今回は、ゴウカイザーの実の父である、バトルマスター神龍を使ったCPU攻略をしてみたいと思う。

このオヤジは、CPUではとっても強い。

しかも、必殺技も少ないながら、使えるものがそろっている。

他のキャラクターを使っていて、CPUに苦戦してしまっているようなら、まよわずオヤジ。オヤジでクリアしてから、他のキャラをやるといいぞ。

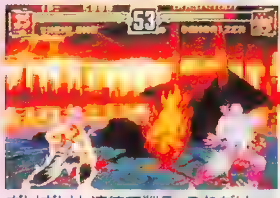
オヤジは強いケドすぐに飽きるキャラクターだ。

## 基本その1 とにかく放影掌

相手と間合いをなるべく離して、ギリギリ放影掌（大）が届くぐらいの間合いで、放影掌（大）を連発するというパターン。



このくらいの間合いで、放影掌!!



ガリガリと連続で削る。これだけ。

放影掌は当たってもガードされても良い。削りダメージだけでも十分ダメージを与えることができるからだ。

相手に跳び込まれてしまうのは、間合いが近すぎるということだ。

うまく連続して当て続けることができれば、それだけでCPUに勝つことが可能。非常に有効かつお手軽な戦法である。

相手に近づかれてしまったときは、なんとしても間合いを離されなければならない。

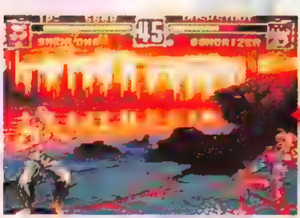
そんなときは、密着くらいの状態から、小足×2～3発→大足払い→キャンセル放影掌（大）とやると良い。



近づかれたら、小足×2～3…、



続けて大足。キャンセルして…、



放影掌!!ほら、こんなに離れたでしょ。

放影掌をガードさせて間合いが離れてくれるので、使える。

このーセットで間合いを離したら、そのまま放影掌連発のパターンに持ち込もう。

ただし、たまに跳び込まれてしまうときがあるので、それには十分注意して、ダメそうなときは連発するのをやめよう。

小足払いからの1セットで間合いを離すのは、この放影掌連発のパターン以外の場合にも多用する戦法なので、ぜひ覚えておくことをオススメする。

## 小足払い～烈脚昇

これも有効な敵は限られているが、非常に有効な戦法である。

まず、敵とある程度近い間合い、小足払いが当たらないくらいの間合いで、小足払いを連打する。空振りでOKだ。

そうしていると、相手はそのうちシビレを切らして跳び込んでくるので、そこを烈脚昇で落としていく。これがこの、小足払い～烈脚昇パターンである。

このパターンのすぐれた点



このへんで、小足を連打する。



すると、跳んでくるので、もちろん落とす。

## 遠きものは耳に聞け 今アーケードで噂の必勝法

は、続けて何度も同じパターンに持ち込みやすいことだ。

つまり、このパターンだけで勝ててしまうのである。

烈脚昇は必ず小で出すこと。出るまでのスピードが速いから、小のほうが使えるのだ。

また、烈脚昇を当てたら、相手が転ぶので、起き上がりには放影掌の大を重ねておこう。これで目いっぱい削ってやる。

さらに、この放影掌の重ね方で、間合いを調節してやれば、次にまた小足払い～烈脚昇のパターンにハメやすいのである。



相手を転ばせたら…、



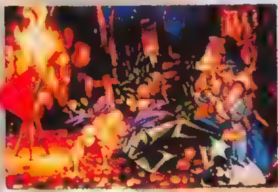
起き上がりのところに、ガリガリ。

### 大足～百歩神撃

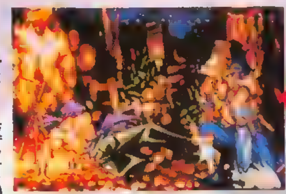
相手が画面端にいるときのみ有効なパターン。

相手を端に追いつめて、大足払い→百歩神撃（小）とやると、相手が動こうとしたところに当たってくれる。

また、ガードされてしまっても、これだと相手との間合いが離れないので、大足→百歩神撃→大足→百歩神撃と、連続して相手をカタめることができる。


端に追い込んで、大足…、


百歩神撃!!くらえばオッケー。ガードされても…、


もいっかい大足→百歩神撃だ。

これをくり返していれば、相手はいつかくらってくれるという寸法である。

でもちょっとバクチなので余裕のあるときにやってみよう。

### 連続技を入れる

オヤジは跳び込んでも強いので、跳び込める相手に対しては、ドンドン跳び込んだほうがいい。

**連続技を入れるなら…、**

**●ジャンプ大キック→立ち(しゃがみ)大パンチ→百歩神撃もしくは烈脚昇**がいいだろう。

ガードされてしまったときは…、

●ジャンプ大キック→小足払い×2～3→大足払い→放影掌

これで削るのがいいだろう。

ジャンプ大キックを当てた間合いによって、小足払いは入れても入れなくてもいい。大足払いが届かなくなってしまうとダメなので、気をつけてやろう。

ちなみに放影掌は連続技にしても、大して減らないし、相手も転ばないので、使わないほうが良い。あくまでも削り&間合いを離すための技なのだ。


ジャンプが当たったら…。


できればしゃがみ大パンチ→烈脚昇が良い。


遠めやガードされたときは、小足→大足→放影掌。

### キャラ別攻略

ここではキャラクター別に攻略していくが、一応CPUの順番を任意で選べるようになっているため、どうするか悩んだ。

結局、ゴウカイザーから順番にならんでいるとおりに選んでいくことにしたので、そのつもりで読んでほしい。

また、トレース技についてだが、結局トレース技はオヤジの場合あまり必要ではないので、この中ではとくにふれていない。なのでみなさんお好きなヤツをトレースして下さい。といった感じ。

それではゴウカイザーから順に見ていくとしよう。

#### VS ゴウカイザー

ゴウカイザーは1人目にしてしまえば、何ら問題はないハズ。

跳び込みでもなんでも好きな技を入れて楽しもう。

一応、放影掌連発法や、小足→大足→放影掌といったものが使える戦法だ。ピンチのときにはこれで。


最初だから押せ押せだ。連続技の練習。

#### VS キャプテンアトランティス

小足→大足→放影掌のパターンで、いったんガードさせたら烈脚昇で落とす。

転ばせたあとはモチロン、放影掌を起き上がりに重ねてやろう。

#### VS かりんちゃん

かりんちゃんは、共通パターンとして、如意棒をガードしたあとにダッシュで反撃することができる。

これで1回転ばせることができれば、あとは離れて放影掌連発でイケる。

もう1つの方法は、起き上がりにダッシュで近づいて、小足×3～4発→大足とやると、かりんちゃんは跳んでくるか如意棒を出してくるので、そこを反撃というのがある。

だが、放影掌連発のほうがカンタンでイイ。

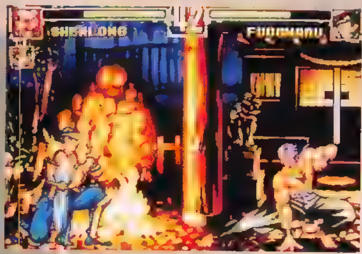

如意棒を近間でガードしたら…、


ダッシュ攻撃で転ばせるのだ。

## 不動丸 VS

こいつはモロに基本パターンの、小足払い→烈脚昇のパターンにハマる。

1つ気をつけるのは、小足連打するのが近すぎると、たまに当て身投げされることくらい。でもぜんぜん痛くないからいい。



当て身されないくらいの所で小足を連打。

転ばせたら放影掌を重ねて、再びくり返しだ。

## マリオン VS

マリオン様は、放影掌をギリギリの間合いでガードさせ



近すぎたり、連発するとこれがくる。

るように、連発はせず、一発ずつていねいに出していこう。

少しでも近いと、グランドウォッシャーをくらってしまうからだ。

近づいてしまったらガードに徹して、スキを見て大足→放影掌で間合いを離す。

マリオン様が跳んで来たら、ジャンプ大キックで迎撃してやろう。



マリオン様が跳んで来たらジャンプキック!

あとは、跳び込みも有効なので狙ってみるといいかも。

## シャイア VS

近づかれるとヤバイ。とにかく離れて、放影掌を連発する。3WAYビーマーがたまに来るから気をつけて。

近づかれたら、小足→大足→放影掌で離そう。

跳び込みも狙えるが、B・B・B・が来るとヤバイ。当たるととても痛いので、ホドホドにしておこう。

## 神龍 VS

こいつはとにかく離れて放影掌連発してればOK。

近づかれたら、小足連打↓烈脚昇のパターンに切り換えるようにしよう。

要するに基本をちょっと応用すればイイだけ。

## 紫紅京介 VS

こいつも放影掌連発が有効だ。

でも、この京介は、跳び込みもバシバシ決まるので、気持ちよく勝ちたい人はそちらをオススメするぞ。

## ヘルスティンガー VS

小足連打→烈脚昇のパターンにハマる。

しかし、スティンガーの跳び込みは強いので、よく相打ちになってしまう。一応相打ちOKだけど、あまりくらいすぎないように。

あと、すぐドリにも要注意。しゃがみガードできないし、速いので、対空も間に合わない。安定ガードで。



すぐドリはしゃがみガード不可。注意。

起き上がりに放影掌を重ねてやると、うまく小足烈脚の間合いになるので、慣れよう。

## ブライダー VS

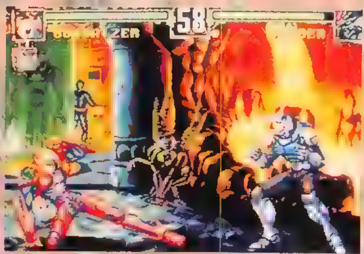
ブライダーも小足連打↓烈脚昇でOK。こいつはスティンガーよりもハマりやすいので全然ラクだろう。

…とまあ、前半10人はこんな感じだ。

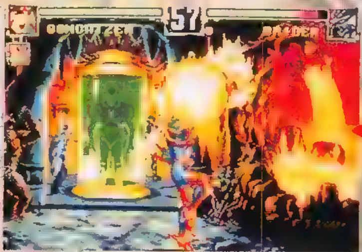
残りの2人については、次回公開できるので待っていてくれ。

## 親子で共通パターン

このオヤジのパターンは、ゴウカイザーを使っても同じようにできるので、参考にしてみると良い。



ゴウカイザーも、小足連打から



跳んで来たら、カイザーストライク!!イエー。

特に、かりんちゃんに対しての所や、小足連打~烈脚昇のパターンは、2人とも共通である。

あと、連続技についても、2人とも似たようなコマンドで、似たようなものが入るから安心だ。

ゴウカイザーとオヤジで親子クリアを目指そう。

## 前回のゴメンナサイ

前回公開した、超必殺技のコマンド表の中に誤りがあったので、ここでおわびさせてもらいます。

誤・ブライダー
「ブライダープラズマボルト」
←↙↓↘→↘↘+BC

正・ブライダー
「ブライダーオーバードライブ」
↓↘→↘↓↙←↙↖+BC
同時押し

…以上です。関係者様、読者様にはご迷惑をおかけしました。スミマセン。

これでいつでもブライダーがオーバードライブしまくりでオッケー。出せなくてお金をつぎ込んでしまった人、ゴメンナサイ。もうしません。ゆるして。

## 次号予告

次回は、ボスキャラ2人のくわしいことを紹介しちゃおう。

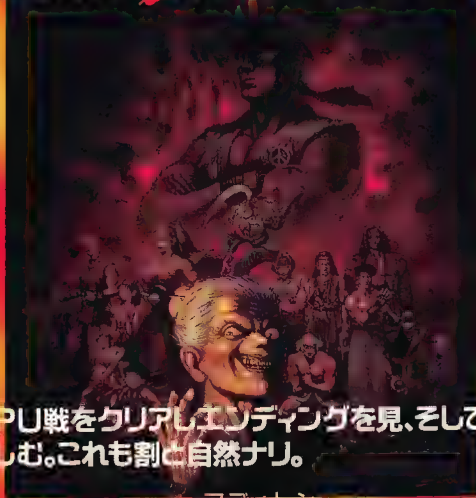
アイツとアイツ。まだ見てない人は、今回の記事を読んで、オヤジでプレイすれば、ボスも見られてオッケーでは。



このコマンドなら出るぞ。今度は間違いない。

# 豪血寺外伝 最強伝説

## 低き所に水は流れる。これ自然ナリ。


CPU戦をクリアしエンディングを見、そして対戦も楽しむ。これも割と自然ナリ。



これまでの豪外の攻略は、システムを反映させた内容に重きを置いて進めてきたが、今回は最終回ということでCPU戦攻略を一気にやってしまおうと思う。ページの都合上、キャラごとに攻略できないため、どのキャラでもクリアできる（はず）共通パターンで"CPU戦攻略"と変えさせて戴く。ご了承を…。

### 前半戦は適当に闘っても良し！

基本的に豪外のCPUは強くない。これは恐らくどんなプレイヤーでも感じていることだろう。

よって前半戦（残り2ペアぐらいまで）は適当に跳び込んで、連続技の練習をしていれば勝ち抜いていけるはずだ。

### やばくなったら2段ジャンプ

「前半は適当にやっていけば…」と言っても、さすがにキャラによっては負けてしまいそうなときもあるはず。

こんな場合、2段ジャンプから出っ放しの技（主に小キック）で跳び込み、小足払い→大足払いの3段を叩き込むことをお薦めする。もちろん、もっと強力な連続技を安定して入れられるのなら、そのほうがいい。

2段ジャンプの方向制御などは、その場を冷静に判断しつつ、多少感覚でやってのけなければならないので「2段ジャンプをすると、勝てるものも勝てなくなる」てな人はまだ慣れていないだけだ。

CPUには絶対に有効な戦法だから、練習してモノにしてほしい。ま、たいして難しいことじゃないけどね。


やばくなったら2段ジャンプで跳び込んで


小足払い。接近してれば2発でも良い。


そして大足払い。どんなキャラでもできる連続技だ。

### 確実出現コンビ 相棒ペアの倒し方

CPUはランダムにペアを組み、ランダムな順番で出現。だから、ラスボスも自分のパートナーによってまちまち。

だが確実にラスボス前に決まった組み合わせで登場するペアが1つだけある。

そう、チャックと黒子の相棒ペアだ。こいつらは難易度が変化することはないので、先に倒し方を伝授しておこう。

**●VS黒子**

技を出さず、黒子を跳び越すように2段ジャンプする。迎撃されず黒子の背後に着地できたら、たいてい黒子は立ちG攻撃を出している（逆向きに）はずだから、そこを大足払いで転ばしていく。

倒し方自体は難しくはないが、タイミングが微妙にずれやすい。十分近づいてから2段ジャンプして、余裕を持って跳び越すようにしよう。

黒子が立ちGを出さずに迎撃壁扇花を出して大足払いが届かない位置に行ってしまった場合、無理矢理、もしくは一度転ばしてから2段ジャンプを始めると良い。


何も技を出さずに黒子を跳び越すと…


こうなる。転ばせて繰り返そう。

**●VSチャック**

2段ジャンプで入るのは同じだが、チャックを相手にする場合は垂直。

タイミングとしては、1段目の垂直ジャンプの下降中にレバーを上に入れ、2段目の垂直ジャンプを行い、それの下降中に技を出し連続技を狙う。具体的に説明すると、チャックは1段目のジャンプで対空技（主にしゃがみG）を当たりもしないのに出してくることが多く、それを2段目のジャンプで避けて、地上で硬直中のチャックに跳び込むというわけだ。

また、パワービームを2回連続で撃つ習性もあり、それを利用して跳び込むのもいいたろう。


2段ジャンプを


誘われてパワービームがくる。これをガードもしくはかわし…


次に跳び込む。チャックはほぼ2発1セットで出すのだ。

### 各CPU別 共通対応策

では、ここからチャックと黒子を除いた、全CPUの倒し方を説明していこう。

冒頭でも書いたように、どのキャラをマイキャラとして使用しても倒せる方法を書くつもりだから、自分のキャラの性能を生かした独特の倒し方があるのなら、そちらを使ったほうがいいだろう。また、ある程度アバウトな部分もあると思うので、その辺はなんとか自分の力で補ってほしい。

## 屁をこく間に冥土へ送る VS 孤空院 千治

小足払いを連打していると、一尺布打を絶対に出してくる。その予め距離を縮めておき、その出掛かりを足払いで転ばす、という方法もある。

しかし、ちょっと厳しいかもしれないので、別のパターンも書いておこう。

大足払いをぎりぎりすかる距離で空振りする。すると一尺布打を予約できるので、跳び込んで連続技を叩き込むのだ。





これぐらいの位置で空振りしておこう、

一尺布打を予約できる。が、確率はちょっと低い。

どちらのパターンも難しいと感じたら、投げを警戒しつつ片飛腿を待つか、2段ジャンプからの跳び込みが安定するぞ。

## ラッシュをかわして… VS [illegible] 才蔵

CPU才蔵のメインとなる戦法は、素早い通常技をつけての「固め」である。

この一連のラッシュを完璧に抜け切るには、おとなしくガードしておくのが一番。

唯一穴があるとすれば、スライディングを絡ませた際のラッシュ。必ずスライディングをキャンセルし獄炎昇龍を出すので、その硬直中に小足払いを当てることが、難しいが可能だ。小足払いからはキャンセルするなりして、技をつなげていこう。

ただこれは回避法に過ぎないので、堅くいきたいのであれば、やはりガードに徹するべきだけどね。

それで倒し方だが、リーチがあって出っ放しのジャンプ攻撃を持っているキャラなら、昇りでその技を出して跳び込んでいくだけでOK。どうも才蔵はしゃがみGを対空として出そうとしており、それを潰せるという寸法だ。

リーチのないキャラは多少つらいと思うが(迎撃される)、2段ジャンプから入れば、かなり楽になるぞ。

## ちょっとひ弱くないか? VS サハド・アスラーン・リュート

大足払いを空振りしていると、必ずと言っていいほど跳び込んでくる。

それを対空兵器で落としていってもいいが、割と浅く跳び込んでくることが多いから、ガード後投げていくのもいい。

もちろん深く跳び込んできたら、手を出さずガードに徹しよう。それぐらいは見分けられるよね?



こんなに浅い跳び込みを誘えたら、次に投げが確定。

## "お前なんかこうじゃ"は立ちガード VS 大山 礼児

確実ではないが、小足払いを連打していると"お前なんかこうじゃ"か、撃破動波がくる。

"お前なんか…"がきたら、立ちガード後に投げるか、小足払いから連続技を入れてやろう。

撃破動波がきたら、できるなら予測した上で、跳び込んで(通常ジャンプ)連続技。CPU礼児の硬直が切れていても迎撃されることはないから、結構安心して跳び込めるぞ。

うまくいかない場合は、2段ジャンプ法だ。

## 新技での攻めが怖い VS キース・ウェイン

VS黒子と同じく、2段ジャンプで跳び越すと、キースの場合ローリング・キャノンをよく空振りしてくれる。

ただし黒子と比べると、いまいち確率が良くないのが難。

それでもキースの対空性能は良くないから、ジャンプする際は必ず技を出しておき、"誘い"と"跳び込み"を兼ねておこう。

## 空中煉獄霊波が超痛い VS 陳念

空中煉獄霊波に十分注意して、2段ジャンプで跳び込んで連続技を決めればいい。

うまくタイミングがあえば、閃光烈脚も誘えるぞ。

## 安定路線のみか… VS ホワイト・バッファロー

個人的に前作(豪2)から感じていたのだが、バッファローはパターンが作成しにくい。よって筆者は常に目押しでバッファローを1番目に選び、CPU戦を進むことに決めている。

それはさて置き、案外のCPUバッファローもこれといったパターンがない。

安定の2段ジャンプからの跳び込みが、最も勝ちやすいといったところだ。

タイミング良く、出の早いリーチのある通常技のアローショットの出掛かりを潰していく、というパターンもあるが、あまりお薦めはできない。

## 唯一ガード不能技所持キャラ VS [illegible]お志摩

天舞脚と威嚇砲に注意しつつ、2段ジャンプで跳び込んでいく。

しゃがみG攻撃がガード不能であることは、常に頭に入れておくように。



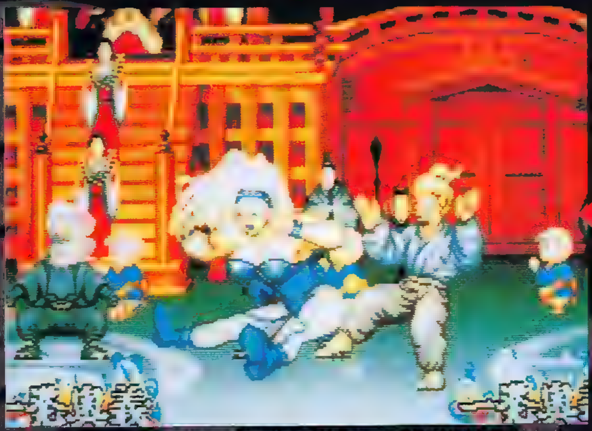
アローショットの出掛かりを潰し続け、勝…てるかな?

## 星流乱舞弾を誘え! VS [illegible]&お梅

この姉妹の基本アルゴリズムは、岩砕蹴を撃つか、ダッシュからラッシュをかけるか、跳び込みを威嚇顔で迎撃するか、そして星龍乱舞弾を撃つかである。

対空撃墜指数(どれだけ対空技で迎撃し成功するかを数値で表したもの)は100%に近いので、2段ジャンプから跳び込むのはやめ、乱舞弾を誘うことに神経を集中させよう。小足払いを連打していると ダッシュ攻撃は止められるから、CPUは距離をとって乱舞弾を撃つしか手はなくなるはず。

この際、間合いが離れてる


岩砕歯なら通常ジャンプで、乱舞弾なら2段ジャンプで跳び込めば良し！


小足払いで乱舞弾か岩砕歯を誘う。この場合は岩砕歯。

と、予測して跳び込んでも相打ちになるので、できれば画面端に追い込んでいることが望ましい。うまく跳び込めて転ばせたら、そのいい間合いをキープして繰り返していこう。

ちなみに岩砕歯だったら、直接通常ジャンプで跳び込むように。

## サンダーウォールを潰す VS アンジュラ・ベルチ

通常ジャンプから跳び込んで、1度転ばせる。サンダーウォールで迎撃されることもあるが、撃墜指数は高くない。で、うまく転ばせたら、スローがかかっている間にレバーを前斜め上方向に入れて、CPUの起き上がりに跳び込む。サンダーウォールで迎撃しようとするところを潰せるはずだから、連続技を入れて繰り返し。

ガードされたら、通常ジャンプからやり直すと良い。


サンダーウォールをうまく潰し続ける。ちょっと運。

## 変身できたほうが！ VS 花小路クララ

クララも対空兵器がない。よって2段ジャンプで跳び込み法で倒す。

ドリームターンアタックにだけ要注意。

## 跳び込んでこい！ VS スーパークララ

小足払いを出すと、素直に通常ジャンプで跳び込んでくる性質がある。これを落としていくのが、S・クララの攻略法だ。

小足払いは連打していると、対空技が間に合わなくなるから、牽制ぎみに様子を見ながら出そう。

また対空技は、無敵時間がある必要技を使うことが理想ではあるが、ない場合は昇り小キック（逃げ）で代用するといいだろう。

## 動物虐待…かな？ VS 犬（ポチ）

CPUポチは対空兵器（あるのか？）を使ってこないから、昇りで技を出して跳び込んでいけばいい。

近間なら通常ジャンプ、遠間なら2段ジャンプと、跳び込み法を使い分けていればなお良し。

小足払いにリーチがあり、判定の強いキャラなら、それをタイミング良く連打してるだけでも勝てるぞ。


牽制ぎみの小足払いに反応してジャンプする、S・クララ。


そこを逃げっつティア。無敵対空があるなら、それで良し。

## 幼児虐待…かな？ VS 孤空[illegible]・金田朗

後半に出てくると、さすがに攻撃の手が込んでくるが、とにかくこいつはガードが緩い。

よって2段ジャンプからの跳び込みで、すべて事足りるはずだ。たまぁ～にコイコイ飛ゴイで迎撃されることもあるが、撃墜指数は限りなく低い。

## フォトン・バーストを潜れ！ VS アニー・ハミルトン

待ってればF・バーストを連発してくる。じりじり近づいて、着地際に小足払いから連続技を入れよう。タイミングが遅れると、レインボー・ライズをくらうので、それが怖い人は着地前に落としてしまってもいいだろう。

もう1つのパターンは、小足払い連打でスワニー・クラッシュを誘うというもの。それを確認してから跳び込むと、さすがに硬直中に技を当てることができないまでも、なぜかアニーはフォトン・シュナイダーをつけ始めることが多い。そこに跳び込んで連続技を入れるわけだ。


S・クラッシュを撃ってきた。見てから2段ジャンプ。


アレレ、そんなのつけてていいの？

最後に付け加えておくと、豪外のCPU戦はリーチがあり、強力でお手軽な連続技を持っているキャラがクリアしやすいと思う。

好みでキャラを選ぶのもいいが、どうしてもクリアできずに歯がゆい思いをしているのであれば、一度検討してみてほしい。ちなみに、チャックがそういった条件にピッタシ当てはまるはずだ。

他に、「大足払いを空振って～」という攻略のとき、大スライディングは該当しないので、持っているキャラでクリアを目指している人は別の攻略法を自ら開拓していってほしい。

懐かしのコースを攻める 初級編

# Rave Racer

レイブレーサー



グリフト走行を使い分けてより速く走ってみよう!

担当：するする

## 初級 T.T. を攻める!



## 「遠きものは耳に聞け」今アーケードで噂の必勝法

### スタート

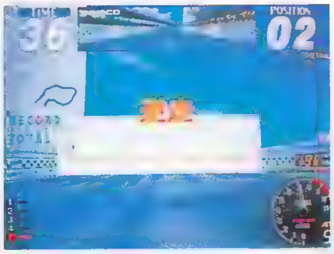
スタートは、特別なことはせず、普通に。

少しでも速いタイムを出すなら、少し走ってUターンし、逆走して行き止まりに突っ込む！すると鏡で反射したかのごとく、正方向へ走ることができる。これでより加速してスタートラインまで走れば、普通にスタートしていくときよりも15km／hほど高いスピードで通過できる。

しかしこれをやると、残りタイムが足らなくなるので、これから上手になろうと思う人は、やらないこと。まずコースを走れてからだ。



スタートダッシュはタイムに関係ないのがうれしいところ。



少し待ってスタートすると、敵の位置を変えられる。

### 加速させてGO!

「GO!」のサインからアクセル全開でスタートラインへ。

ここを通過して1周目が始まる。

ここまで加速のジャマになるような蛇行などはせず、できるだけ真っすぐ走るようにして加速してこよう。

スタートラインを通るころには、もう右寄りを走る。



ここからタイム計測が始まる。できるだけ加速させよう！

### トンネルその1

ラインは右壁ギリギリ。

直線からトンネルへ入ると同時に右へ。

ここは全開のまま、インから進入し、ひたすらインを走る。いっぱいに切らないのでその合わせが難しい。

できれば1発で合わせられるのがベストだが、慣れないうちは、少し早めに切り込み（少し弱気で）、マシンと壁との距離に注意し、少しでも離れそうなら切り込み、入り込みそうなら戻すようにする。

非常に短い時間で判断し、反応しなければならないので力が入ると思う。入りすぎて微妙なコントロールができなくなることにも注意しよう。



トップスピードでの進入は怖い。でもしっかりインはキープだ！



少し緩い右カーブ。あわてているとよくぶつかるので注意。

### 逆S字コーナー

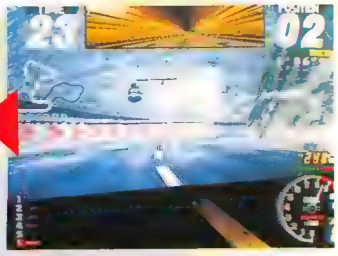
いきなり難しいところへ。

まず、少しふくらんでおき、ミドルから進入。アクセル全開でブレーキをポンと踏むハイパーグリフト走行で進入。

ガンと切り込んですぐ戻し始めたら、マシンが右へ向きすぎないようにするため、さらに戻していく。

マシンを安定させた状態をキープし、右から左へ切り返し、グリップさせた状態で左へ切り込んでいく。

もちろんラインはインへ。









右に切るタイミングとブレーキが遅れると左のインに入れない。

左カーブのインに入るコツは、その前の右カーブで、ブレーキと切り込みのタイミングが遅れないこと。遅れると安定させることだけで終わり、切り返せなくなるぞ。

### ブリッジ後の左カーブ

全開のままインからインへ。

ハンドルをいっぱいまで切らないので、合わせが難しい。

何回もプレイをすることでその角度を覚えてほしい。

注意する点として、インが空いてあわてて切り込むと、マシンがインに入るので、そっと切るように。



調整はできるが、それに頼ると合わせがヘタになる。1発で！

### 海岸へ出る！

グリップ性能が上がっているため、かなりのパワーを持つマシンでもインから進入することができる。

まず1つ目の右カーブ。

その性能を生かして、進入はインから。ここのカーブは短いため、ハンドルを切る長さは一瞬。カーブのインを通るために、ガンと一気に切り込んで、イン＝イン＝インだ。



イン＝イン＝インで！上りなので難しい。覚えるしかない。

2つ目の右もインから。

だがこのラインだと全開では無理なので、ハイパーグリフト走行で抜けていく。

ブレーキを極力短く踏む。



ハイパーグリフト走行で抜ける。ブレーキはかなり短い。

### シケイン

シケインというと「テクニカルコーナー」的な考えを持ってしまいがちだが、ここのシケインは、斜めに抜けていけばかなり真っすぐになる。

でもそれはあくまでも気分だけ。しっかりと左、右とハンドルを切っていかないと抜けることはできない。

あまり真っすぐにこだわると、マシンの当たり判定を忘れて接触してしまうので注意。





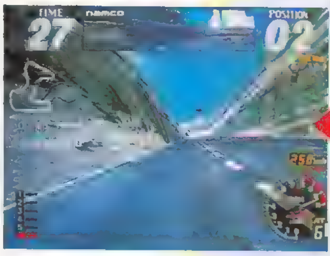
あまりハンドルを切らないようにし、左、右と抜ける。

## 右急カーブ

シケインを抜けたらこのコース上で一番きついカーブへ。グリップの良さを利用してハイパーグリフト走行を使いたいのだが、これだと、かなりアウト寄りからでないと進入、通過できない。







昔のグリフト走行で、イン寄りから進入。アウトギリギリへ。

ブレーキを多めに踏めるようなテクが使えればいいが、安定しないので、ここは、アクセルも一瞬緩める。単なるグリフト走行をしてやると楽になる。

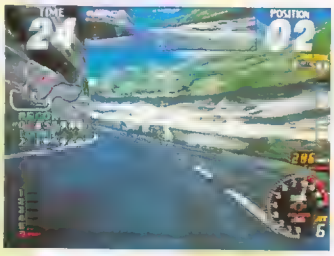
この方法で走ると、ラインをかなりインから取れる。

少しインを空けたところから、アクセルオフと、ブレーキポンで切り込み、すぐカウンターを当て、戻していき、安定した状態で抜けていこう。

## 左カーブ

手前のカーブでいっぱいまで左に寄っていると思うのでそのまま直進し、次の左カーブをイン＝イン＝インで抜けていく。

タイミングを合わせていっぱいまで切っていく。長いカーブではないので、1発で合わせられるようにしたい。けっこう難しいかも。



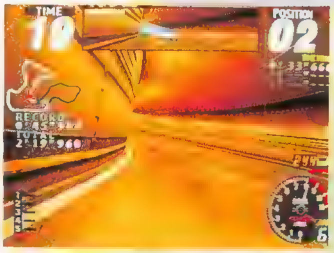
カーブが短いので、ここも1発で合わせないとインに入れない。

## トンネルその2

決まるとカッコイイ、気持ちがいいカーブといえばやはりここのトンネルカーブ。グワ〜と近づく壁にドキドキしながら走る感覚は、レイブレーサーのタイムアタッカーにはたまらないはず！

ここは、トンネルの進入と同時にカーブが始まるので、タイミングもそれに合わす。

ハンドルの切り角は、90度より少し多め。そこで一定にし、曲がっていく。最高！



1発で、切り角を合わせる！調整は難しい。慣れよう。

## 最終右カーブ

このコースで悩むとすればここの最終コーナーだろう。

ここのコーナーは、まず初級専用のコースから本コース（上級コース）に戻るカーブ。そして、メインストレートに出るカーブの2つから成る。







インからハイパーグリフト走行。少しふくらむが、あわてない。

この2つのカーブを1つのコーナーとして考え、走り抜けることをまず覚えておく（知らない人が多いと思う）。

1つ目の右カーブはきつい。そのため、ハイパーグリフト走行で、インから進入、脱出を試みる。するといつの間にか次のカーブの中にいる。

ふくらんだところからインへ。さらに切るのではなく、カウンターを当てた結果、あとは真っすぐ状態にする。

## ストレート

最終コーナーをインで抜けてきたら、そのまま右寄り、壁ギリギリを走ってチェックポイントへ直進する。

メインストレートから次のトンネルへは、1周目と同じようにインから進入するのでラインの変更はない。

あとは真っすぐ走るのみ。少しでも加速をして、260km/h以上を目指そう！けっこう緊張するんだな。

## タイムは

もうやり込んでいる人はここは読まなくてもよし。とにかく初級完走！と思ってやっている人へ。

ATもMTも、シフトアップを終了してしまえば、あとはそのままなので、走り方は同じと思っていいだろう。

ミスをしなくなり、3周とも安定するようになったら、タイムも気にしてみたい。

とりあえず目標として1周を45秒後半走りたい。

これで3周して3分17秒というところが目標ラインだ。



**通信対戦モード登場!**

# INDY 500™

**通信タイプの登場で少しゲームが変わったようだ。その辺を今回は紹介していこう。**

担当：亜音速の気孔師（ドリフターーズ）　ずるずる

AM R&D DEPT.#1















## 通信対戦が可能に!

いよいよ「インディ500」も通信対戦ができる!

今まで16対9のサイズのモニター、1人プレイのみだったが、よりこのゲームを楽しんでもらうため、最大8台まで通信が可能という、対戦モード付きで再登場した。




## 画面が4対3のタイプも登場!

通信モードが増えたことにより、すぐ対戦ができる2台1セットの筐体も登場。

この筐体のモニターは、通常のものと同じく、4対3。

## 16対9 画面比率の違い 4対3







両端が切れてしまうことになる。その違いをちょっと見てみよう。




どうかな。見た目はあまり変わらないかもしれないが、実際にこのモニターの前に座ると、16対9のモニターのほうが幅があるため、プレイしている最中では、画面外のものが見えにくくなる。

幅がなくなって困るとすれば、背景でコーナーを曲がるタイミングを取っていた人だろう。

この場合、いつもよりも早く画面外に消えていってしまうため、同じ感じで走ってしまうと少し早くハンドルを切ってしまうかもしれない。

そういったレベルでプレイしている人なら、タイミングを修正してあげれば、すぐ良くなるはずだ。

## 通信タイプのパターンはこうなる!

通信対戦モードの追加により、ゲーム内容に少し変更が出たようだ。

ゲームの進行、システムについては、通信の有無ぐらいだが、一番プレイヤーに関係する点として、敵車がなんと速くなってしまう点だ!

そこ辺を今回はチェック。初級コースで見てみよう。

### スタート直後は?

ローリングスタートは同じ。「GO!」のサインでスタートしていくわけだが、ビリからのスタートという状態。ゴチャゴチャと敵車というのは変わらないので、違いについてはわかりにくい。

でもまあ単体モードのとき同様、スタート後、すぐ左へ寄っていき、第1コーナーへ。



この混雑ぶりは単体モードも通信モードも同じ。でも…。

なんか違うかなと思い、画面を見ていると、単体モードのときよりもややスピードが高いような気がする。敵車が速いのと、スリップに入ってしまうためだが、要確認かも。

### 1周目では

1つ、2つ、3つとコーナーを抜けてくると、敵車もだんだんバラけてきて、かなり走りやすい状況になる。

単体モードのときのように、基本的にインを走り、スリップストリームが使える位置にいたらラインをズラしていって後ろに入る。加速してインから抜く。こんな走りを続けながら最終コーナーを抜けていくと…あっれ~!10位の敵車がいない!

なるほど、敵車が速いというのは本当らしい。



少し敵車が速いようだ。いつものところより先にいるしね。

### やや速いようだ

ストレートを走って、10位の敵車を追っていると、10位と9位の敵車がバトルをしている!10位が9位に!9位が10位に!このバトルに巻き込まれたらクラッシュだ!



少し速いだけだが、パターンは崩れる。作り直しだ。

上手にスリップを使ってその2台をクリア。

これからは、敵車との間隔も空いてくるので、しっかりスリップを使っていく。

でも敵車、速えっす!

### 当然1位になるのも…

上位の敵車はさらに速い!

それを実感するのは3位よりも上の敵車。4周目に入ってから2位にアタックするなんて…。これってミスが許されないってこと!

すでに周回遅れも出てきているので、アタックするのも大変!しっかりしたハンドリングで走らないと1位にはなれない!きっつ~!



クリアから1位ゴールへの道はちょっと険しいかも。

### より効果UP! スリップストリーム

敵車が速いということから想像するに、スリップストリームも速くなるのでは…。試してみました。

単体モードでは、414km/hほどだったのが、420km/h以上になる!使えるぞ!







かなり後ろからスリップに入れれば、420km/h以上可能!

## エンディングが入ったぞ!

通信機能を搭載した新しいモードでは、通信ができる。敵車が速くなった以外に、自車の色が変わった点もある。

これは見た目上のことなので、実際にプレイする場合は、やや違和感が生まれるかもしれない。

さて、見た目で変わった点はこれだけだろうか。

このゲームをやり込んでいくと、完走、そして1位ゴールと目標ができる。その目標を達成し、欲しいものと言えば、そう、エンディングだ!

### インディ500コース

単体モードでは、1位でゴールをしても、ゴール後、少しウイニングランがあったあと、すぐネームイングになっていたが、今回の通信モードでは、その1位ゴール後、なんと、モノクロではあるが、エンディングが入ったのだ。

今回は残念ながらその映像は載せられないが、実力でまず狙ってみてもらいたい。



初級のコースのデモ。ただ走るデモでない。カメラワーク必見。

### ハイランド スピードウェイコース

通信になりちょっとつらくなったかも。1位はかな~り速いです。見られるかなあ?



中級のコースのデモ。このマシン、けっこうカッコよくない?

### ベイサイド ストリートコース

ここもかなりのもの!

ただテクニカルコーナーが多い分、しっかり走れれば意外に早く達成できるかも!



上級のコースのデモ。デモは各2パターンあるようだ。

遠きものは耳に聞け
今アーケードで噂の必勝法

## いろいろある「通信バージョン」編 隠しコマンドその3

通信モードが生まれてさらに隠し系のイベントが増えた。今回はその中から3つ、なかなか楽しい、そして有効なものを紹介しようと思う。

### 「タイムアタック」が存在する!

現在、ハイスコアを狙う場合、レースモード（敵車がうじゃうじゃいる!）で行っている。そのうじゃうじゃ感が嫌な人のためにはこれ!







レースがすでに始まっているローリングスタート中に、（ATかMTを選んだ直後から）2つのビューボタンを押したままにしていると…あら、コースは私1人?さびしい!

### なんとさらに「視点6」が存在!

このゲームの視点は、まったく自車が見えず、路面に一番近い視点1、これぞドライブゲームというドライバーズアイの視点2、自車を目前に見ながら走る視点3、やや後方から先を見つつ走る視点4、そしてコマンドで後方上空から見ながら走る視点5と5種類が存在していた。

これらになんとさらに1つ、視点6が加わるのだ!

この視点6は、自車が見える視点3~5のとき、スタートボタンを押しながらビューボタンのどちらかを押すと、なんと正面から見た映像に!

押しっぱなしでないとダメ。




この視点でやる?ボタンを押していなきゃならないって大変。

### これぞ「真の逆走モード」だ!

逆走というと、コースセレクト時から逆になっているミラーモードを思い出すが、これから紹介する逆走モードは、ゲームがスタートするところから逆走がスタートする。

鏡によって逆さに映る絵を見ながら走るのも逆走だが、モードをシステムとして見た場合、こちらのほうがごく自然。「真の逆走」モードと言ってもいいでしょう。

ミラーモードは、いつも走っている順走を、単に逆に見ているだけ。よ~く見てみると、ピットの入り口にある「PIT」の文字が逆になっている!気が付いたかな?




シフトセレクトの後からローリングスタート終了まで押す!

真の逆走モードでピットに入ろうとすると、順走のときのピットの出口から入るようになる。なるほど。

これでピットに入ると…当然ピットワークへ。おや?視点が新しい!新鮮だね!




真の逆走でもピットワークはある。新しい視点で見られるぞ。

## 「INDY500」グッズがもらえる!




通信対戦が可能になった「インディ500」の発売を記念して、「インディ500」のグッズを大プレゼント!

セガの大型筐体ものが世に出ると最近は必ずイベントが行なわれる。

そのためか、そのイベント用にいろいろグッズが作られているようだ。今回は、そのイベント用グッズをプレゼントしちゃおう!

「インディ500」のイベントというと、そう、夏休みに行われた大会だ。

そのグッズを帽子20名、Tシャツ5名、ポスター20名にプレゼントしよう。




さて今回のプレゼント、私のコーナーにあるということは1そう!「インディ500」を見た、やった等の感想文を書いて応募ということになる。

今まで当選した人の傾向を見てみると、まず手紙の出し方がしっかりしていること。ちゃんと感想文を書いてきていること、当選したらどこへ送ればいいかちゃんと書いてある人、そして私を笑わせた人であった。しつこい人は嫌われるかも!?。

応募締め切りは10月末日!






# ROCKMAN WORLD




発売が近づいてきた、ロックマン・ザ・パワーバトル。今回は、このパワーバトルに登場するライバルたち、ボスロボット18体を紹介しよう。……コースは本来、ロックマン1〜2、3〜6、7となっているが、理解しやすいようにAコース、Bコース、Cコースと分けた。

オレたちが相手だ!

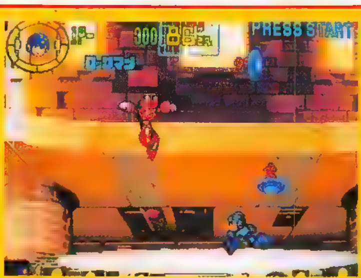
ROCKMAN THE POWER BATTLE

©CAPCOM

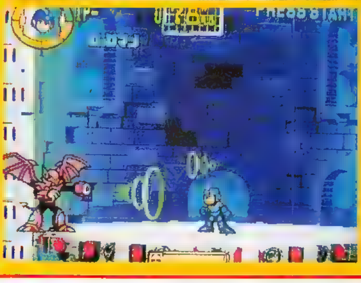
今回は、各ステージにいるボスキャラたち、18体を大紹介だ!

担当：ももやん

## ①ワイリータワー

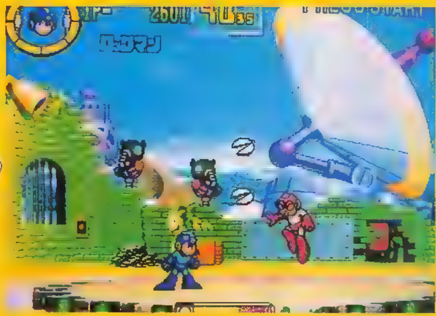


Bコース、マグネットマン。縦軸誘導のミサイルが武器だ。



Cコース、シェイドマンの武器は、壁に反射する音波だ。



Aコース、カットマン。頭についているハサミを飛ばしているぞ。

## ②ジャングル



Bコース、プラントマン。この攻撃以外にも、小メカなどもあるぞ。



Cコース、スラッシュマン。素早い動きと、鋭い爪が武器だ。









Aコース、ウッドマンは葉っぱを飛ばして攻撃してくるぞ。

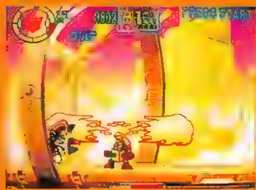
## STAGE ⑥気象研究所



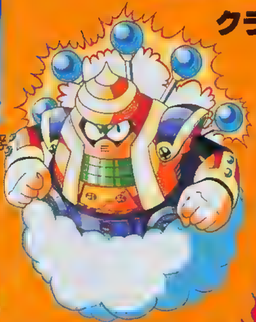
Bコース、ジャイロマンは、常に空を飛んでいるので、やっかいだ。



Cコース、クラウドマン。空に浮きながらの電気攻撃は強力だ。



Aコース、ヒートマンは、体を炎と化しての体当たり攻撃だ。



クラウドマン

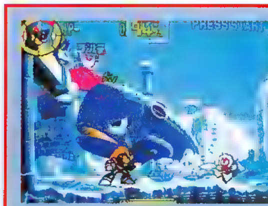


ジャイロマン



ヒートマン

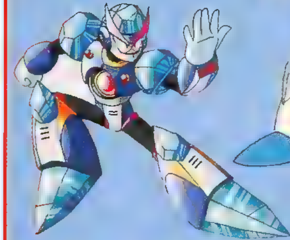
## STAGE ③氷上基地



Aコース、アイスマンの攻撃は、つらら攻撃だ。見えるかな!?



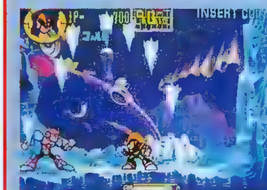
アイスマン

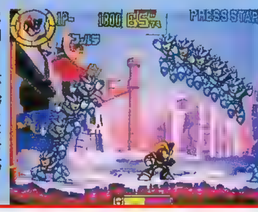


フリーズマン



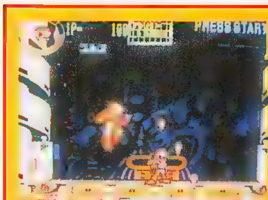
ジェミニマン



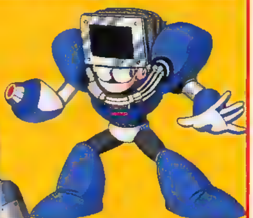


Bコース、ジェミニマン。分身は2体だけ。ほかは残像なのだ。Cコース、フリーズマン。この攻撃は、逃げられない!

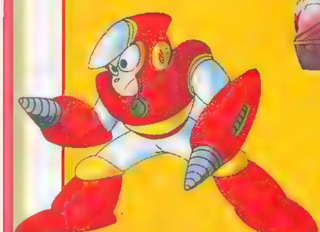
## STAGE ⑤工場



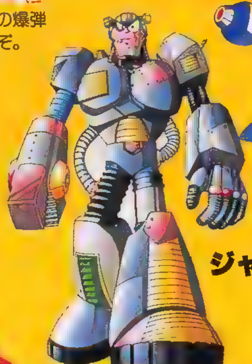
Aコース、クラッシュマンの爆弾は、着弾してから爆発するぞ。



ダストマン

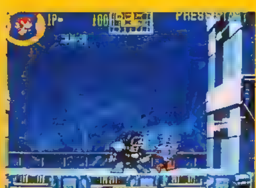


クラッシュマン



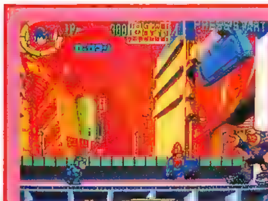
ジャンクマン



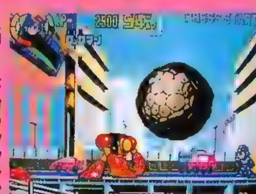


Bコース、ダストマンは、まさに掃除機。吸い込まれるとピンチだ。Cコース、ジャンクマン。ジャンプしながらの狙い撃ちに注意だ。

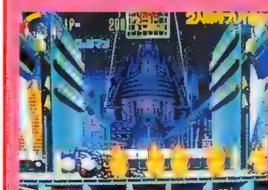
## STAGE ④市街地



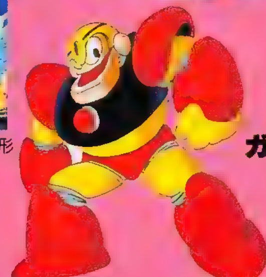
Bコース、ナパームマンは、その名の通りナパームが武器だ。



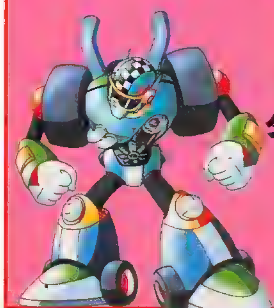
Aコース、ガッツマン。ハイパワーで岩を投げて攻撃してくるぞ。



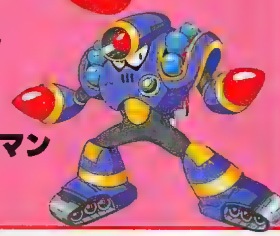
Cコース、ターボマン。炎と変形で攻撃してくるぞ。



ガッツマン



ターボマン



ナパームマン

# 最新鋭の戦闘機で大空へ…

# スカイターゲット



**3DCGにより、よりリアルなエアバトルを展開! 撃墜感覚を追求したゲームだ!**

担当：ずるずる

※画面は全て開発中のものです。



## 「モデル2」でエアバトル!

セガから今度出るエアバトルものは、あのアフターバーナーと同じ3Dスクロールタイプだ！そのゲームシステムを生かし、今、セガの主力ボードである「モデル2」でゲームを制作！3DCG、テクスチャーマッピングの技術を駆使し、非常にリアルなエアバトルものが完成する！

このゲームの制作は、以前「モデル1」で制作した「ウイングウォー」のAM1研が担当。

今回は、そのゲームで主役となる機体4つを、データとともに紹介しよう。

## ステージクリア方式で先へ進んでいく

ゲームシステムをまず紹介すると、操作は、操縦桿タイプのレバー（8方向）で機体を動かし（機体を後ろから見ている関係で、レバー上で上昇、下で下降、左右で左右移動となる。ただし動ける範囲に限界あり）、そのレバーにバルカン砲のトリガー、ミサイルボタンが付いている。

バルカン、ミサイルとも無制限に撃てる。

スピード調整はできない。

その操作系により、機体を操り、全8ステージをどんどん敵を倒しながら突き進んでいく。

ボスも登場するぞ！




スカイターゲットの戦闘シーン。戦闘機だけでなく、海上からも。

## 4タイプある自機！その性能は…

このゲームでは、自分の乗る機体を選ぶことができる。選べる機体は4タイプ。どれも最新鋭、最高の性能を持ったものばかりだ。

その4つの機体の中で、やはり注目するのはF-14Dかな（個人的にってかー）。

可変翼の動く様を3DCGで体験できるのは、見もの！カッコイイ！

### F-14D



映画「TOP GUN」などでお馴染みの戦闘機。スピードに合わせて可変する主翼や、高性能の攻撃システム、さらにそのシステムのための専用ミサイル「フェニックス」などにより、世界最強の艦載戦闘機と言われている機体だ。

全長／18.86m　全幅／19.54m（～10.12mまで可変）
全高／4.88m　総重量／24,950kg（自重18,176kg）
最高速度／マッハ2.3　乗員／2名

### F-15 S/MTD



F-15に改良を加えた短距離離着陸・機動性技術実験機である。「カナード」と呼ばれている、補助的な役割を果たす前翼と、排気の方向を変えられるノズルが付き、短い距離で離着陸が可能である。機動性も大幅に向上している機体だ。

全長／19.43m　全幅／13.05m
全高／5.63m　総重量／24,950kg
最高速度／マッハ2.5　乗員／2名




相対する敵機とは、これぐらい接近することも。おおーっこいつは。

## F-16C

[illegible]として開発されたが、その優れた性能ゆえ現在は多目的任務戦闘機として活躍。ある面では、高価なF-15よりも高い性能を持つ。米空軍曲技飛行チーム「サンダーバーズ」も使用する機体だ。




全長／15.08m　全幅／9.45m
全高／5.09m　総重量／17,000kg（自重7,620kg）
最高速度／マッハ2.0　乗員／1名

## Rafale M

[illegible]世代の[illegible]・海軍の[illegible]戦闘機となるべく、開発が進む機体。デルタ翼（三角翼）にカナードという特異な形状のこの戦闘機は、[illegible]た機動性と[illegible]な[illegible]兵器を装備できる。[illegible]を持つ新世代の機体。



全長／15.30m　全幅／10.90m
全高／5.34m　総重量／21,500kg（最大ランプ重量）
最高速度／マッハ2.？　乗員／1名

## ステージ最後にはボスがいる！

ステージは全部で8種類あるが、各ステージの最後には、そのステージを締めくくる強～いボスが存在する。

各ステージを進む中では、海上があったり、陸上があった、谷もあったり、エアバトルものと言ったが、海上では艦隊と、陸上では戦車と、谷では大砲と、空では超大型ミサイルと一戦うシーンが出てくる。

当然そういったステージの中で出てくるわけだから、ボスは、どれもこれも個性的なものとなる。

「重厚」「長大」「強力無比」といった言葉が似合うものばかり一迫力あるバトルができるぞー！



1面のボスとなるのがこの「戦闘武装爆撃機ハルベルト」です




2面のボスはこれ「全翼形式重爆撃機タルワール」だ。

# F-14D TOMCAT



必殺パンチで勝ち進め！

# 「FUNKY HEAD BOXERS」



**基本操作やシステムを紹介。とにかくガードに慣れるまでやるしかねぇでしょう。**

担当：GED

前回の紹介では、まだ操作法も確定していなかったのでそれに関しては触れないでいたのだが、ついに決定したのでいよいよ操作法&システムについて説明していくぞ。

## ●ガリガリ回して回復せよ！

**「3ダウンノックアウト制」**

・制限時間内に3ダウンを奪えばKO勝ち。

・もし、制限時間内にKOできなかった場合は、ダウン回数と残りダメージ量で判定。

**「ダウン時の回復」**

・自分がダウンしたときは、ジョイスティックを回し、ボタンを連打することによって体力が回復していく。

・レフリーカウント内にKOライン以上回復できなければKO負け。

まず、これが基本ルール。たとえ3ダウンを奪えなくても、判定勝ちでOKというわけだ。KOできそうもないからって試合を捨ててかかるのはもったいないぞ。勝負は最後まであきらめないように。

そして重要なのが、「ダウンさせられた場合は、レバーを速攻でガリガリ回してボタンを連打しまくる」ということ。これがトロくさいと、体力の回復量が少なくなってしまうばかりか、ダウンから立ち上がることもできず、マットに沈むことになってしまうぞ。とにかく回すのだ。



回せ！回すのだ！

## ●グローブの色でパンチを見切れ！

ボクシングゲームである以上、重要な攻略ポイントとなるのがパンチの見極めといえる。写真を参照してもらえば、1発で分かってもらえると思うが、相手はパンチを打つ直前にグローブの色が変化するのだ。

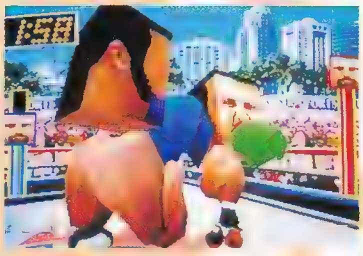
グローブの色は、

緑――→上段パンチ

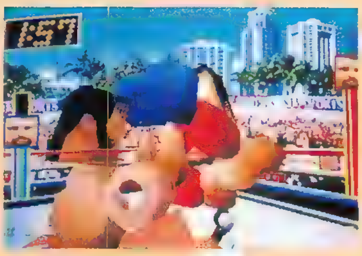
オレンジ→下段パンチ

に対応していて、緑になった場合は、かならず上段を狙って打ってくる。もちろんオレンジなら、かならず下段狙いだ。

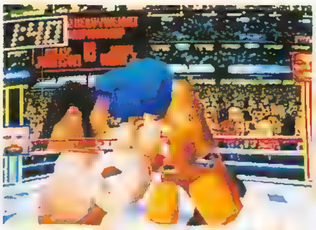
だが、狙いが分かったからといって、完璧にガードするのは至難の業。はっきりいって、ジャブなんかはモーションがすばやくて、とても反応しきれるもんじゃないぞ。



グローブが緑色になったら、



上段ガードorスウエーで反撃だー！



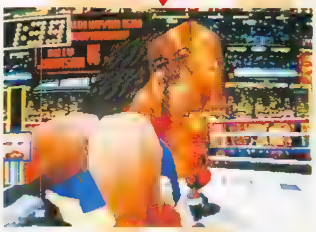
オレンジだったら下段狙いだ！

## ●ガードされると隙だらけ…

パンチをガードされた場合は、そのパンチが止められた状態で一瞬硬直してしまうので、その隙に反撃をされてしまう。よく、相手のパンチが見えているのにもかかわらずガードが間に合わないことがあるが、だいたいはこんな場合であることが多い。

スウェーバックやサイドステップでかわされた場合は、そのパンチが伸びきった状態で硬直してしまい、カウンターパンチのチャンスを与えてしまう。カウンターだと通常のパンチよりダメージがでかい。歯をくいしばって耐えてくれい。

ジャブは連続攻撃にもなるので、一発入るとつい調子に乗ってバシバシ連打したくなってしまうが、3・4発入った時点で相手は自動的によけてしまう。このときにパンチを打っても、空振りして反撃のチャンスを与えてしまうだけなので、いいかげんな連打は禁物だ。パンチの読み合いの結果、ガードされるならしょうがないが、こんなミスで自ら隙を作ったりしないように注意しよう。



ガードで安定。ってワケにもいかないねェ。



ガードの後はきっちりオツリを。

## ●カウンターでダメージ倍増だ！

逆に、こちらがガードをした場合は反撃のチャンス。相手の硬直をのがさずパンチを叩き込もう。おつりは大切。基本だぞ。特に、スウェーやサイドステップでカウンターをとれるようになれば、グッと勝率が上がるようになる。かならずマスターしておきたいテクニックだ。

なんか、さんざんカウンターが痛いだなんだって脅かしてしまったようだが、決してガードをかためて待てといっているわけではない。前にも書いた通り、いつまでも防ぎきれるものではないし、いくらカウンターとはいえ、1・2発で勝負が決まってしまうほどのものではないからだ。必要以上にこわがって消極的になる必要はないぞ。



カウンターのチャァアンス!!




## 基本操作

### 防御方法

| | |
|---|---|
| スウェーバック | G・・・ボタンを押すタイミングでよける |
| 上部ガード（↑） | G・・・ボタン押しっぱなしでしっかりガード |
| 下部ガード（↓） | G・・・ボタン押しっぱなしでしっかりガード |

### 移動方法

| | |
|---|---|
| サイドステップ（⇒） | ・・・タイミング入力でパンチをよけられる |
| バックステップ（⇓） | ・・・タイミング入力でパンチをよけられる |

レバー入力から見たパンチの打ち分け



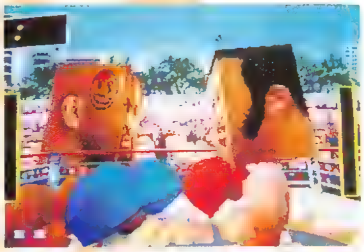

ただ、これらのテクニックをマスターしておけば、同じように見える乱打戦のなかでも次第に差が出てくるということをしっかりと理解しておいてほしい。

### ●選りすぐりの6人のファイターたち

プレイヤーは、6人のボクサーのなかからマイキャラを選ぶのだが、各キャラには特にスピードや体力などに差がないので、ここでの重要なポイントは容姿と必殺技だ。

まあ、容姿ってのは直接ゲーム内では関係ないかもしれないが、やはりやり込むのなら少しでも気に入ったボクサーを選びたいところだ。

もう一つの要素、必殺技に関しては、かなりゲームに影響するので慎重に選ぼう。幸いにもボクサーは6人しかいないので、とりあえずひととおり各必殺パンチを試してから決めることをオススメする。



「オヤ!?側頭部にワンポイント。コイツにすっか!」ってな具合に決めるワケです。非常に感覚的。

### ●必殺パンチ炸裂!

必殺パンチは、通常パンチの強力版から、普通のボクシングでは見られないような奇抜なパンチまであり、そのどれもがかなりの威力を持っているのだ。

各キャラの一番上にある、「メガトン〜」というのが通常パンチの強力版で、その下に並んでいるのがオリジナルの必殺技パンチ。この部分が各キャラの大きな違いなのだ。

そのパンチのタイプは、いったんしゃがみ込んでから伸び上がってパンチを打つ技、回転しながら横殴りにパンチを打つ技、大きくスウェーした後にビヨーンと戻ってきてパンチを打つ技などさまざま。

ちなみに、必殺パンチはすべて上段ガードでOKだ。なかには、攻撃判定を長時間待ち続けている技もあり、ガードを解くのが早すぎるとくらってしまうものもあるので注意が必要だ。

相手に必殺パンチを打たれても、スウェーなど避け動作の入っている必殺パンチでかわしつつカウンターを狙うこともできるぞ。

**BILLY "SEA KONG" JOHNSON**（ビリー　ジョンソン）

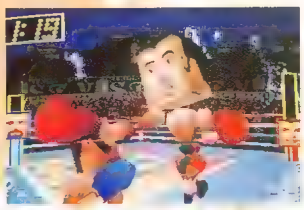
| | |
|---|---|
| メガトンフック | G+R |
| カエル飛び | ↓↓R |
| ダイナマイトアタック | ↓G+L |

**KOUJI "SWEET SKUNK" HANEDA**（コウジ　ハネダ）

| | |
|---|---|
| メガトンフック | G+R |
| 芸者パンチ | ←→L |
| 打ち首ブロー | ↑G+R |

**JOSEPH "CONVICT COUGAR" DAVIDSON**（ジョセフ　デイヴィットソン）

| | |
|---|---|
| メガトンアッパー | G+R |
| クレイジースピン | ↙↙G+L |
| カタパルトパンチ | ↓↑L |



必殺パンチのしゃがみモーションで攻撃をさけ、

▼



カウンター狙い。

**LIGHTNIN' "SPEED OWL" BARON III**（ライトニング　バロン　III）

| | |
|---|---|
| メガトンストレート | G+R |
| ショートストーム | →←R |
| ハリケーンブロー | ↘G+L |

**JOSE "EL MONITO" ALVAREZ**（ホセ　アルヴァレス）

| | |
|---|---|
| メガトンストレート | G+R |
| リバースブロー | →←L |
| モンキーパンチ | ↓G+R |

**JACK "WISE LYNX" WHITE Jr.**（ジャック　ホワイト　Jr.）

| | |
|---|---|
| メガトンアッパー | G+R |
| ストレッチングミサイル | ↑↓R |
| キリングプロペラ | ↖G+R |



**レールチェイス2「意外な結末」の訂正について**　最終ボスを倒し、客観画面に替わったら、1P、2Pボタンを押す。すると画面下に小さなゲージが現われる。2つのボタンを押しながらトリガーを引き、レバーをぐるぐる回すとゲージが充てんされ、再び照準が現われる。

# 見せますミニゲームの数々
# サンドアール



今回は全体的なゲームシステムに加えて、ミニゲームについて詳しく見てみよう。

担当：KKYーいなりん

## 基本的なゲームシステム

「サンドアール」はタントアールシリーズ第3弾というわけで、基本的なゲームシステムはほとんど変わっていないのだが、おさらいの意味も含めて書いていこう。

　全体的にはステージクリア方式で、1つのステージは数人のザコ敵と1人のボスで構成されている。ザコ敵との闘いはミニゲームを使って行われ、ミニゲームを3回クリアするとザコ敵を1人倒すことができる。




2人同時なら前のゲームで勝ったほうがゲームを選ぶ。

　ザコ敵と対面すると写真のようにミニゲームが4個表示され、好きなミニゲームを選ぶことができる。このミニゲームの中に交じってたまに出てくるのが、「EASY」と「LUCKY」の2つである（写真では「EASY」が出ている）。

　「EASY」を選ぶと何のミニゲームになるかランダムでわからないのだが、これで出てきたミニゲームは難度がさがっていて本当に簡単になる。「LUCKY」はこのゲームを選んだ時点で、ライフが1つ回復する。ただ、出てくるミニゲームはランダムなので、下手に苦手なゲームが出てしまうと逆にライフを減らしてしまうおそれもある。

　ステージの最後にはボスキャラが控えていて、こいつとは専用のボス対決ゲームで戦うことになる。例えば写真はステージ1のボス「ゴッツァーン」との対決ゲームで、ボタン連打でゴッツァーンと力くらべをするのである。




こんなところで終わってたまるか。



わりと原始的な力くらべゲーム。

　見事ボスを倒してステージクリアすると、次のステージに行く前にボーナスゲームをすることができる。これは車に乗ってザコ敵の乗る車を追いかけて、落ちている爆弾箱を避けながら敵車に体当たりしてコインを集める。規定数以上コインを集めることができれば、ライフが1つ増える。



爆弾箱を避けながら体当たりをブチかませ。

## ミニゲームについて

　いくつかのミニゲームについて少し細かいことがわかったので、それを書いていこう。

### そいつはごHAT

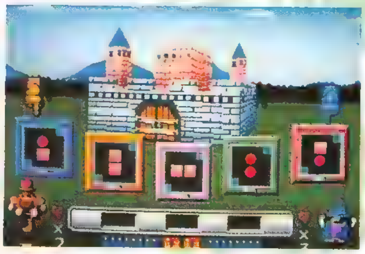
　ゲームの流れは、まず1枚のコインが画面に登場する。そのコインの上にシルクハットが被さり、シルクハットが時計回り・反時計回りに回る。一定時間回るとシルクハットの動きが止まるので、止まった後にどこにコインが入っているかを当てる。タントアールの「HATしてフラワー」に似たような感じである。



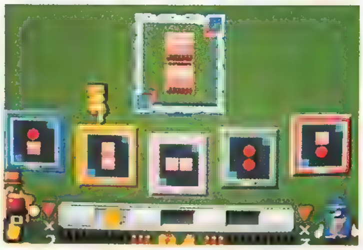
動体視力がものをいう。

### お城の上面どぉ～れ？

　手前にある、お城を上空から見た絵の中から、画面の中央で回転しているお城と同じ物を選ぶ。お城は最初、側面から見た状態で回転しているが、時間がたつと斜め見おろしになったりする。塔や城門の位置などが、キーポイントになる。



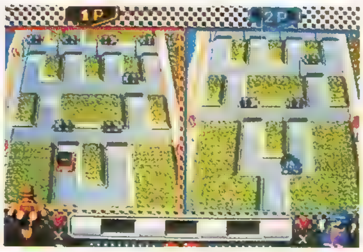
本当はお城がグルグル回っている。



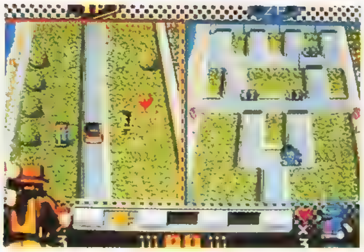
こうなりゃ簡単なんだけどね。

### まってGOGOGO！

プレイヤーは画面にある車




赤信号を避けてひたすら上へ進む。




1P側は無事ゴール、2P側もがんばれ。

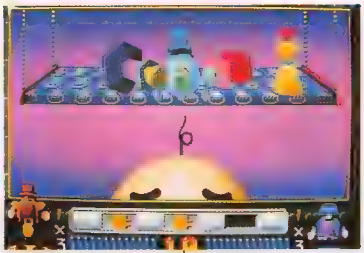
のドライバーとなり、待ち受ける信号をクリアしつつ、画面の上のほうで待つ女性のところを目指す。信号は青・黄・赤と変わっていくので、うまく青または黄の信号の下を通って行く。赤のところでは、車は一時停車をする。

**倍ハード**

ビルで火災が発生し、屋上に何人もの人が取り残されている。ビルの横をハンマーが上下しているので、タイミングよく燃えている階の隣にきたらボタンを押す。うまくいけばダルマ落としのように、燃えている階を吹っ飛ばすことができる。違う階でたたいたりすると、ロスタイムになってしまう。



燃えている階をどんどん抜いていく。



この3つのビンをたらしてみるか。

**ハゲしいぜ！**

ハゲおやじの頭の上に、クスリビンの液体をたらす。もし毛はえグスリが混ざっていると、毛が生える。もちろん複数のビンを一度にたらすので、ちょっとやそっとではわからないが、答えが導きだせるように何度かたらす。



おっ、この中にあるらしいぞ。



この2つをたらしても毛が生えない。




ということは…もうわかったね。



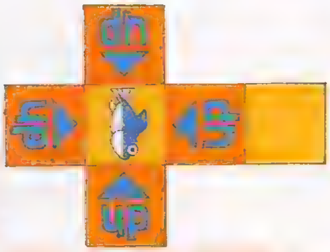

なぜハゲおやじだけチューしてもらえるんだ。

**海がダイスき〜**

ダイスの1面が魚の絵になっていて、この魚の面がゴールしたときに上にくるように道をころがしていく。一応ダイスには図のように、魚の絵がどこにあるかわかりやすいようになっている。



魚がバックリしているマスには入れない。




**飛ぶそーらの冒険**

ミサイルやヘリコプター、戦闘機などが何機かずつ何回かに分かれて飛んでくるので、その合計を当てるゲーム。イチダントアールにあった「私の通過待ち」にすこし似ている。



こんな編隊が何回か飛んでくる。



さ〜て全部で何機だったかな。

**とらえてみせマンション**

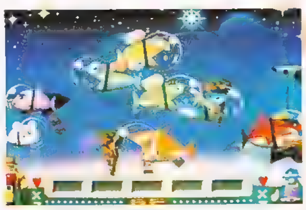
まず犯人たちがビルの中に侵入する。そうするとマンションの窓が開くのだが、このとき一般市民と犯人が混ざって顔を出してくるので、うまく犯人だけを当てる。




WANTEDと同じ犯人を見つける。

**ウオウオルーガ**

数匹の魚が画面狭しと泳ぎ回っている。このとき魚が何度か重なりあうので、その中から画面の一番手前にいる魚を当てる。ただ、必ずしも全部の魚がまんべんなく重なりあうわけではないので、ある程度の推理力が必要になってくる。



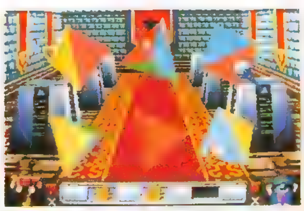
どれが一番手前を泳いでいるか、推理力も必要だ。

**びみょうなトライアングル**

6個の三角錐が時間内回転しつづける。三角錐の4面にはそれぞれ4つの色が付けられているが、中に1個だけ色の違う三角錐があるので、それを見つけだす。



あやしげな台に乗ったトライアングルが、



突然クルクルと回り出す。

## カリブ海と太平洋が舞台!




ビッグファイトを期待して沖へ出るぜ!

担当：ずるずる



### 前作が大好評!パワーアップして「2」の登場だ!

実際のフィッシングシーンの映像を見ながらロッドを握り、フィッシングを体感できた前作がよりパワーアップ!

CDサイズに納まった映像ディスクをST-V基板によりコントロールし、さらに豊富なバリエーションを用意!

アタックできる魚は全部で23種類。中でも目玉はやはりスポーツフィッシングの頂点、マーリンだ!




ポイントを任意に選ぶ。沖に出るほど難しい。大物はどこに…。

### 設定が細かい!

24種類もいる魚もそうだが、これらの魚を釣るべく、道具、環境もいろいろ細かく設定されている。

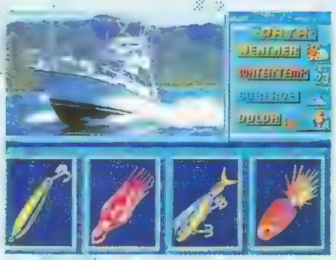
まず漁場。プレイヤーが選べるポイントは全部で16カ所。海岸、入江、島周辺、沖といろいろ。もちろんそういった環境に合わせて、回遊している魚も違うのは当然!

大物マーリンを狙うなら…。

道具に関しては、23種類あるルアーの中から、自動で4種類がセレクトされ、プレイヤーは、その中から1つ、使用するルアーを選ぶ。

ルアーにはいろいろな形があるので、選ぶのに悩んでしまうが、適当に選ぶと、全然釣れないなんてことも!

どれが釣れるかは何度もチャレンジして研究していくしかないだろう。



23種類あるルアーの中から4種類を表示。その中から選ぶ。



バシャッ!映像だけでなく、サウンド、ロッドでゲームを体感。



これがフィッシングシーン。手元のリール、上に距離が出る。




イエーイ!ルースターフィッシュをゲット!なかなかだろう!




神の魚といわれるターポン。河口付近ではこれが大物となる。

### 時間内にどれだけ釣れるかが勝負!

制限時間内(100秒)にどれだけ釣ったか(トータルウエイト)でこのゲームは勝負をする。

逆に言うと、時間内であれば、何度でもチャレンジできるわけだが、大物がかかれば、ファイト時間も長くなるため、数は少なくなる。釣れればウエイトは間違いなく上があるが、失敗することも…。

小物を多く釣るもよし、大物を一発狙っていくもよしだ。

このゲーム中での大物というとやはりマーリン。中には850kgを超える大物もいるとか。狙うっきゃねえ!




狙うはやはりこれ「カジキ」だ。大物がかかるとBGMが流れる!




### 通信対戦もできる!

スポーツフィッシングをやるならやはり欲しいのはライバル。その願いを叶えるべく通信対戦設定も用意されている。

対戦で争うのは、トータルのウエイトだ。となると狙うは大物!熱い戦いになりそう。

その勝負を決めるのは、ポイントとルアー。研究しつくしたものが有利になる!




デモで丸橋英三氏のワンポイントアドバイスが見られる。必見。

# 究極攻略編








もはや社会現象とさえなったバーチャ2。それに対するゲーメストの最後の総まとめがこれだ。完全写真図解連続技表をはじめ、これぞ究極と言える攻略内容だ。2.1のフォローもちゃんとあるぞ。

## ゲーメストムックVol.20

# バーチャファイター2

## Act.3

11月10日発売　予価980円

# ゲーメストビデオVol.20

# THE KING OF Fighters '95



クリアしたい?
あいつに勝ちたい?
じゃあ買うしかないぜ。

もれなく"京サマのエチケットブラシ"(本人のサイン入り)が付いてくる!

〈すこぶるエレガントな、その内容〉
☆極め付きの対CPU戦徹底攻略!
☆あらゆる連続技を完全に網羅!
☆選り抜きの対戦名勝負を大収録!
☆オリジナルチームを結成して、トーナメント大会を敢行!
勝利するのはどのチーム!?

10月20日(土)
大発売!
定価4,800円
(税込み)

# 準ちゃんと、踊ってみたい、ランバダを！（川柳募集中）



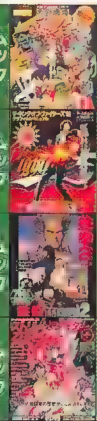
**増刊号**

- **ストリートファイターII** No.64（'91年10月号増刊） 1000円 ［付録］描き下ろし巨大ポスター
- **ストリートファイターIIダッシュ** No.77（'92年9月号増刊） 1200円 ［付録］ストIIダッシュポスター
- **餓狼伝説2** No.91（'93年5月号増刊） 1200円 ［付録］大張正己描き下ろしポスター
- **ワールドヒーローズ2** No.99（'93年9月号増刊） 1200円 ［付録］遊べるマッドマンお面ポスター
- **スーパーストリートファイターII** No.108（'94年2月号増刊） 1280円 ［付録］スーパーストII特大ポスター
- **スーパーストリートファイターII X** No.120（'94年7月19日号増刊） 1280円 ［付録］スーパーストII Xポスター
- **ワールドヒーローズ2JET** No.123（'94年8月15日号増刊） 1280円 ［付録］ワーヒー2JETポスター
- **極上パロディウス** No.125（'94年9月15日号増刊） 1280円 ［付録］こいつ&あいつペーパークラフト
- **ヴァンパイア** No.129（'94年10月30日号増刊） 1380円 ［付録］ヴァンパイアポスター
- **真サムライスピリッツ** No.133（'94年12月15日号増刊） 680円
- **ゲーメストワールドVol.1** No.143（'95年5月15日号増刊） 540円
- **ゲーメストワールドVol.2** No.149（'95年8月15日号増刊） 540円



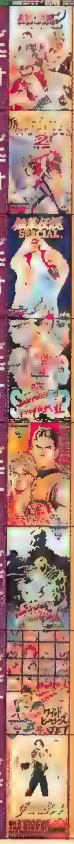
**ムック**

- **サウンドコンプリートスーパーストリートファイターII X** ムックVol.1 GMC-1 3500円 ［付録］全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** ムックVol.2 GMC-2 1280円 ［付録］巨大ポスター
- **豪血寺一族2** ムックVol.3 GMC-3 1680円 ［付録］スーパーアレンジCD
- **真サムライスピリッツ** ムックVol.4 GMC-4 1380円 ［付録］真サムポスター
- **バーチャファイター2 ACT1** ムックVol.5 GMC-5 780円
- **ダライアス外伝** ムックVol.6 GMC-6 980円
- **スーパーリアル麻雀PV** ムックVol.7 GMC-7 1980円 ［付録］メッセージCD描き下ろしポスター
- **鉄拳** ムックVol.8 GMC-8 980円
- **ギャラクシーファイト** ムックVol.9 GMC-9 980円
- **バーチャファイター2 ACT2** ムックVol.10 GMC-10 1380円
- **ヴァンパイア ハンター** ムックVol.11 GMC-11 1380円 ［付録］ハンターB2ポスター
- **餓狼伝説3** ムックVol.12 GMC-12 1280円 ［付録］餓狼3 B2ポスター



**ムック**

- **天外魔境真伝** ムックVol.13 GMC-13 1280円 ［付録］オールキャストB2特大ポスター
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル** ムックVol.14 GMC-14 780円
- **鉄拳2 ACT1** ムックVol.15 GMC-15 780円
- **ストリートファイターZERO** ムックVol.16 GMC-16 1280円 ［付録］B2ポスター



**ビデオ**

- **餓狼伝説2** GV-2 収録時間60分 6000円 ［付録］舞さま扇子
- **ワールドヒーローズ2** GV-3 収録時間64分 6000円 ［付録］雑君紙相撲
- **餓狼伝説スペシャル** GV-6 収録時間120分 7000円 ［付録］攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターII** GV-7 収録時間90分 6800円 ［付録］攻略小冊子
- **龍虎の拳2** GV-8 収録時間90分 6800円 ［付録］攻略小冊子
- **スーパーストリートファイターII X** GV-9 収録時間100分 7000円 ［付録］バルログ仮面
- **ワールドヒーローズ2JET** GV-10 収録時間70分 6500円 ［付録］雑君JETコースター
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'94** GV-13 収録時間90分 6500円 ［付録］紅丸&東ヅラセット



**ビデオ**

- **真サムライスピリッツ** GV-14 収録時間90分 4800円 ［付録］十兵衛アイパッチ
- **バーチャファイター2** GV-15 収録時間120分 4800円 ［付録］EXPLANATORY
- **ヴァンパイア ハンター ダークストーカーズバトル** GV-16 収録時間75分 ［付録］石井ぜんじ解説書
- **ヴァンパイア ハンター** GV-17 収録時間120分 4800円 ［付録］魔剣しおりん
- **餓狼伝説3** GV-18 収録時間70分 4800円
- **ストリートファイターZERO** GV-19 収録時間80分 4800円



**CD**

- **戦国エース** GCD-1 収録時間35分 3000円
- **アルティミットエコロジー** GCD-2 収録時間45分 2800円

## 各商品のお買い求め方法

●㋘屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「㋘屋」で入手可能!

## お問い合わせ先

▶㋘屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325
▶㋘屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.118～P.120「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込は×です）。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL:03-3293-9326

## 注文書

| お客様のお名前 | | | お客様の住所 TEL.（ ） | | | | | 取り扱い書店印 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ムック注文数 | タイトル | | CDビデオ注文数 | タイトル | | 増刊号注文数 | タイトル | |
| | 商品番号 | 申込数 冊 | | 商品番号 | 申込書 本 枚 | | 商品番号 申込数 冊 | TEL FAX |

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL：03-3293-9326

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。　注：コピーしてご使用ください。

# 日本のゲーマーたちへ
# 土曜の夜はラジオの前に集結せよ

ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっ。なのだ。



松本梨香の

# ゲーマーズナイト

パーソナリティー：松本梨香
「忍空」「ママはぽよぽよザウルスがお好き」などでおなじみの声優さん。ゲーム好きも有名で、まさに番組にぴったりのキャラクターだ。「ゲームのいろんな楽しみ方、みんなで見つけていきたい」とおおはりきり。ニューシングル、ニューアルバムも出たぞ。みんなで応援しよう!!

NEW SINGLE
NEW ALBUM
好評発売中




(SINGLE)
明日へのFree Way
パイオニアLDC
¥700（税込）



(ALBUM)
Destiny
「SA・I・TE・I」
ほか全10曲
パイオニアLDC ¥3,000（税込）

## 毎週土曜深夜にオンエア!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 首都圏 | TBSラジオ | (954kHz) | 25：00〜25：30 |
| 中　京 | 岐阜ラジオ | (1431kHz) | 24：30〜25：00 |
| 関　西 | 和歌山放送 | (1431kHz) | 21：30〜22：00 |

**TBSラジオ 954**

全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」は君たちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。

〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係

# まだ見ぬ異国の地へ

# 台湾対戦ツアー

**国際的になったバーチャファイター2。台湾のレベルはいかに…。**

参加ライター：キャサ夫　がっちん　GYU

夏休み最後のビッグイベントとして行われた「VF2台湾対戦ツアー」。

期間は8月24日〜27日の4日間であったが、セガ・エターナルバトルの強者、キャサ夫も同行するということで応募が殺到すると予測していたが…。

## ぜひ参加してほしかった

結局、一般から参加してくれたのは4名のみ。兄弟で参加してくれた畠山真一、光輝君、それに昔からの友人という相沢誠君と川又敏幸君であった。

たしかに10万5000円という参加費は安くはない。しかし、台湾を往復する航空チケットは、7、8万円は見積もっておかなければならないし、超高級ホテルに3泊もできる。もちろん、食事は基本的についている。そして、何よりゲーメストのライターにバーチャのことを気軽に聞ける機会もある。

月に1万はゲーム代として消える読者であれば参加できないはずはない。それでも足りなかったら親に借りてでも来てほしかったぞ。このようなイベントが行われる可能性は今後も十分にある。今からでも貯金して準備しておいてくれ。



旅立ち前。いっちょやるカー

さあ、うんちくは終わりだ。異国の地、台湾へ強者を求め乗り込むぞ—！



キレイで大きい。蔣介石記念館。

## 首都台北へ到着

ということでヤル気満々だが初日はイベントはなし。朝8時50分に羽田発の中華航空機で台北入り、2時間30分もあれば着いてしまうほど近い。

無事到着した一行は現地でガイトのオヤジ（ごめんなさい名前を覚えていません）と合流。専用車へ乗り込み台北市街へと向かう。

まず驚かされるのが原チャリが幅をきかしていること。2ケツ、ノーヘルは認められているらしいのだが、その数たるや凄まじいの一語に尽きる。子供を前後に乗せている母親の姿もちらほら。

さて、市内観光といってもゲーセンでも回るのかと思えば、ちゃんとしたポイントを押さえる観光ルート。バーチャ対戦ツアーにしては普通の観光ツアーに負けない、しっかりとした観光ルートだった。とくに旅行好きのキャサ夫は大喜び。バーチャもいいが、せっかく台湾に来たのだからいろいろ見て回れたのは貴重な経験になったかな。

期待の食事も超豪華。テーブルには載せられないほどの中華料理が並び、全員でとりかかっても残してしまうほどだ。

こうして初日は、くたくたになるほど観光地を訪れ、夜には宿泊地の六福大飯店へ。



食事はなんとも楽しみのひとつ。





キャサ夫のプロフィール（笑）。

ちなみに「大飯店」とは日本でいうホテルのことで、飯をたくさん食うための場所ではないぞ。

明日はバーチャのイベントが目白押しということで、全員早々と寝床に就いたのであった。

## 戦地SEGA WORLD大亜店へ到着

台北でのイベントは、セガワールド大亜店で行われた。はっきり言って日本のゲーセンとまったく同じ雰囲気。

バーチャの対戦台には速くから人だかりができており、みんなが腕を競いあっている。

なお、直接お金を入れてプレイするのではなくコイン形式。10台湾元でコイン2枚と交換。1プレイは通常コイン2枚なので1プレイ＝10元となる。



白熱のトーナメント戦。

4倍弱すれば日本円に換算できるので、高く見積もっても1プレイは40円弱となる。日本よりはちょっと安いね。

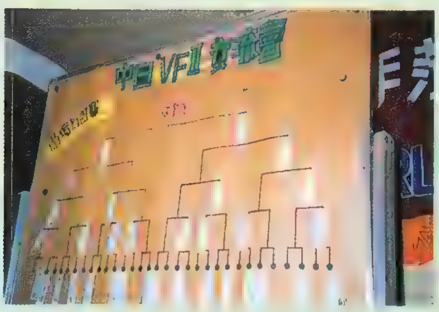
早速、対戦台に乱入してみるが連勝ができない。レベル的には日本と変わらないが、妙にやりにくさを感じる。

よ〜く観察してみると、しゃがんだままで前後ダッシュをしているではないか。しかもⒼキャンセルを巧みに利用しているので、素早く鋭い移動を見せる。





上位3名の顔ぶれ。



優勝すると「冠軍」らしい。

これでは中段攻撃は当たりにくく、むろん投げも決まらない。本国にはいないタイプだ。
そのような中でキャサ夫の面がすでに割れているのか、対戦台に群がる台湾のプレイヤーたち。着々と連勝を重ねるキャサ夫は日本のチャンピオンの名に恥じない強さであった。
そうこうしている間にトーナメント戦が開始される。日本人は全員参加するので、台湾のプレイヤーも注目してい



50人組み手も大好評。


お約束の記念撮影。

る。
だが結果はイマイチ。キャサ夫は貫禄で優勝したものの GYUは3回戦、がっちんは2回戦敗退。ツアーに参加してくれた日本人も軒並み1回戦敗退と台湾のレベルの高さがうかがえる。
その後はキャサ夫の50人組み手が行われた。結果は…
46勝6負（なぜか52戦）ということで、やっぱり日本とほぼ同レベルかな。もしかしたらチョット強いかも。
そのあとは記念撮影などが行われたが、言葉が通じないので非常にやりきれない。いろいろと情報を交換したかったのだが…、今度は北京語を覚えてこようかな。
夜は台湾の秋葉原ともいうべき「光華商場」を訪れ、それぞれに買い物を楽しんだ。何かやたらビデオやCDが売られてたが台湾では流行っているのだろうか。

## 台湾第2の都市、高雄へ

ツアー3日間は遠東航空で台湾第2の工業都市高雄へと場所を移す。飛行機で1時間かからない距離なので、ノリとしては台北が東京なら高雄は大阪かな。
午前中には高雄空港へ到着。心配していた暑さだが、適当に天候が崩れたため台湾滞在中はまったく気にならなかった。高雄といえば北回帰線を越えるほど低緯度。それなのに日本よりも涼しいくらいだった。
高雄でのイベント会場は、セガTPC店。とりあえず挨拶を済ませたあとは、各自で昼食をとることになった。
とはいうもののどこで食べるかが問題。台北では用意されたお店だったので安心できたが、ここでは自分たちで探さなければならない。マクドナルドで安定か？ の声もあったが、どうせならの意見もあり定食屋らしき店に入ることにする。
さて、ここでのイベントも台北と同じ形式で行われた。まずはトーナメント戦だ。結果は、キャサ夫が惜しくも決勝で敗れ準優勝、がっちんはベスト8止まり。ほかに、畑山光輝君もベスト8で敗れた。
そして50人組み手へ。台北では、やや不満を残していたキャサ夫は気合が入っており結果は…、



看板も派手。ソニックは世界の共通語。


バーチャフォーミュラでウォーミングアップ。

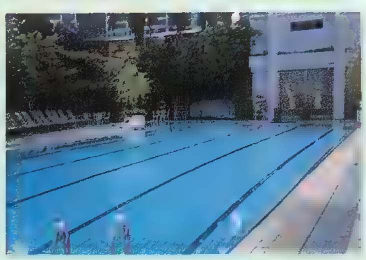
48勝2敗
となかなかの成績。
そのあとは野試合で交流を深めたが、あるアキラ使いが進歩里胯→猛虎硬爬山をよける手段を教えてくれた。同キャラのみ可能なのだが、地旋腿で回避するのだ。ちなみに、鉄山靠も当たらないぞ。この技は日本にも輸入され大いに役立った。
これで、台湾でのイベントはすべて終了。全体的な印象としては、どのプレイヤーも非常に器用だということ（コマンド入力ミスはほとんどなかった）。ガードがうまく上下に攻撃を振り分けてもなかなか崩せないことが挙げられる。
ただ、強いプレイヤーがラウ、カゲ、アキラに集中してしまい重量級のスペシャリストなどがいなかったのが残念であった。新キャラ2人とブライアント兄弟も層が薄い。
だが、カゲの弧延落→浮身膝蹴り～やラウの斜上掌Ⓟ→斜上掌ⓅⓅ→オッイエー、アキラの猛虎→猛虎など決まると拍手してくれるが（台湾のプレイヤーも知っているしできる）、魅せ技の地走りはだれも反応してくれなかった。基本的に派手な技が好きなようだ。
次は華園大飯店に荷物を置き屋台へ夕食をとりに出かける。日本でいうお祭りで出る屋台がいくつも並んでいるのだ。死ぬほど食っても日本円で千円いかず、しかもうまい。これなら毎日来ても飽きることはないだろう。ちなみに、深夜になると店の一部が変わり、かなり危険なモノも売られていた。オ～コワ。
そのあとホテルへ戻り、全員でキャサ夫の部屋でバーチャの質問会が行われた。見てるだけではわかりづらい、細かいコツなどを伝授。間違いなくパワーアップしたはずだ。


今回の主役、キャサ夫から一言。


SEGA TPC店にて。

## 無事終了

最終日は高雄から台北経由で羽田へ帰るだけ。4日間の台湾対戦ツアーであったが、バーチャはもちろん観光もさまざまな所を回れたので非常に充実した内容であった。
やりは、異国の地でもバーチャはバーチャ。言葉は通じなくても交流できるのは何とも言えない気持ち良さがある。日本と同じように台湾でも日々腕を磨き、最強を目指しているプレイヤーはたくさんいるのだ。
今後もこのようなイベントは行われるかもしれない。とくに海外に興味のある読者は、ぜひ参加してもらいたい。難しい手続きや面倒なことは一切いらないし、何より貴重な体験が得られるぞ。
（がっちん）


華園大飯店のプール。


さあ、帰るとするか。

今回は近場

# ゲ屋 宅配便

遠出ばかりじゃない。
足元もしっかり固めるぜ!

9月2日(土) プラボ鶴見店
9月10日(日) プレイシティキャロット巣鴨店

対戦メンバー アディトシ
MVP、M・I

ゲ屋宅配便の"ザマーツアー"と銘打ったものは、前回の関西編で一応の結末を見る。だが、時を置かずして、またもやメストライター陣は横浜・鶴見と巣鴨に強者求めて対戦へと赴いた。そう、ゲ屋宅配便そのものに終わりはないのだ。

## 9月2日(土) プラボ鶴見店

今回対戦するゲームは鉄拳2ということで、本誌攻略メンバーから無作為に抽出されたライターはアディトシ、M・I、MVP。そのうちアディトシとMVPが、それぞれ平八とキングを従え、プラボ鶴見店へ足を踏み入れることとなった。

### またジュン対決を見ることに…

この時期の鉄拳2に関するイベントは、来たる全国大会の店舗予選と同時に催される。よってこの日も、先に行われた予選を我々ライターは静観していた。

この店は予選トーナメントを2回に分けており、この日行われたのはその2回目。1回目の優勝者と2回目の優勝者が最後には戦うわけだが、その対戦を始めた瞬間から、残念な思いを隠しきれなかった。またもやジュン対決だったのである。

別にジュンが嫌いというわけでなく、せっかく10キャラもいるのに上位に上がってくるのも、優勝するのも同じキャラで、見てる限りそれが毎回続くのは基本的におもしろくないでしょ?しかも全国大会出場キャラの割合も、ジュンが圧倒的に多いと聞いちゃ〜ね。

ま、それは置いといて、予選トーナメントが終了したら、当然ライターとの対戦。司会者が締めちゃったから、人が帰る帰る…。

結局、総対戦数はライター1人につき7試合。しかも同じ人が3回ぐらい入ってきてたからね。

MVPはキングという、ちょっと厳しめのキャラゆえか、楽な試合展開というのは望めず苦戦の連続。2勝5敗と負け越してしまった。

アディトシはと言うと、かろうじて勝ち越したものの、いつもキツイ顔をしてるが、それに輪をかけて…とにかく悔しい結果に終わった。4勝3敗。

本当、全勝とはいかないまでも、せめて2敗ぐらいまでには抑えておきたかったね。全国大会も近いことだし、もっともっと高いレベルの記事を執筆するためにも…などと思いながら、我々は会社に引き返した。 (アディトシ)


予選中は結構人がいたが…。


この店の照明はほんのり赤い。

## 9月10日(日) 巣鴨キャロット

東京は巣鴨で、鉄拳2の全国大会の予選がトーナメント方式で行われた。ルールは2本先取で、最初に選べるキャラのみでの対戦だ。

30名近くの人が集まり、いよいよ大会が始まった。

### 本日は予選大会

使用キャラでは吉光がけっこう多く、吉光担当の私は少しうれしかった。同じ吉光でも人によって色々な戦い方があり、見ていてかなり楽しめた。

予選が終わり、決勝には3名が残った。

決勝戦の前に、ライターの私との対戦が行われた。初めのほうは勝つことができたが、後半はボコボコにやられてしまった。女の子にもボコボコにされ、少し具合が悪かった。

私との対戦も終わり、決勝戦が始まった。決勝進出者3名によるリーグ戦で決勝が行われ、ロウ使いのほうが優勝した。 (M・I)


巣鴨大会の優勝者。ロウのコスプレで使用キャラもロウだ。

## V.F.鉄人百人組手結果

| | | | |
|---|---|---|---|
| キャサ夫 | 5.13 91勝9敗 | 7.29 96勝4敗 | 9.17S 97勝3敗 |
| ブンブン丸 | 6.17 96勝4敗 | 7.22 90勝10敗 | 9.15S 70勝30敗 |
| 柏ジェフリー | 6.4 94勝6敗 | 7.16 91勝9敗 | |
| 池袋サラ | 6.10 88勝12敗 | 9.15 80勝20敗 | |
| K・K雪風 | 7.29 70勝30敗 | 9.16 54勝46敗 | |
| 新宿ジャッキー | 7.8 91勝9敗 | | |

※Sマークはスーパー百人組手

## ついに登場!! キャサ夫の イベント情報

### スーパー百人組み手に挑戦!

ゲーメストライターにしてセガ公認のバーチャ2の鉄人、大人から子供まで部分的に絶大な人気を誇る男、キャサ夫。この数カ月、月に4件以上のイベント出演をこなしてきた彼だが、その出演先を事前に知っていたものは少ない。なぜならば誌上で告知していなかったからだ(なんとマヌケな)ー

そこで、遅まきながら今後のイベント出演についてお知らせしよう。

スーパー百人組み手パート2
10月22日(日)
セガ・キャノンボールシティ
東京都町田市鶴間587-2
☎0427-99-4448

スーパー百人組み手パート3
11月3日(金)
広島GIGO
広島県広島市中区本通3-5
☎082-242-8993

ちなみにスーパー百人組み手とはキャサ夫の発案により企画されたもので、従来の百人組み手とは違い、バーチャ2の10キャラを使って各10人ずつ、計100人の挑戦者と対戦するというもの。

すでに2人の鉄人がこれを行っており、結果はブンブン丸70勝30敗、キャサ夫97勝3敗(この内容は次号に掲載される予定)と以上のようになっている。

このほか11月以降のイベントについては次号続報を待て!


97勝3敗の結果を残した静岡セガワールドにて。

有名ゲーマー出演・実演・総監修による「超上級者育成講座ビデオ」

# WHEEL OF FORTUNE ▶VIRTUA FIGHTER 2◀




©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994

ご購入特典：このシリーズから3本ご購入して、応募していただいた方に、抽選で2,000名に"オリジナル・バーチャファイター2テレホンカード"プレゼント!! 詳しくは商品をご覧下さい。

# 「MISSION'S」

「バーチャファイター2」に登場するキャラクター別に10巻と集大成版1巻の全11巻の攻略ビデオ・シリーズ。キャラクターごとに、それを得意とする有名ゲーマーがプロデュースするため各キャラクター別の対戦に有効なスペシャルテクニックはもちろん心理作戦まで公開した、まさに「かゆい所に手が届く」内容です。

## 11/8 ON SALE!

### WHEEL OF FORTUNE ▶VIRTUA FIGHTER 2◀

| | | |
|---|---|---|
| ① MISSION'S AKIRA | 出演：新宿蟹アキラ | TYVH-5004 |
| ② MISSION'S JACKY | 出演：新宿ジャッキー | TYVH-5005 |
| ③ MISSION'S SARAH | 出演：池袋サラ | TYVH-5006 |
| ④ MISSION'S LAU | 出演：大門ラウ | TYVH-5007 |
| ⑤ MISSION'S PAI | 出演：新宿じじい | TYVH-5008 |
| ⑥ MISSION'S WOLF | 出演：ブンブン丸 | TYVH-5009 |
| ⑦ MISSION'S JEFFRY | 出演：柏ジェフリー | TYVH-5010 |
| ⑧ MISSION'S KAGE | 出演：居酒屋カゲ | TYVH-5011 |
| ⑨ MISSION'S SHUN | 出演：K・K雪風 | TYVH-5012 |
| ⑩ MISSION'S LION | 出演：有名ゲーマー | TYVH-5013 |

以上各カラー30分・ステレオ・HiFi ¥2,900(税込)

⑪ MISSION'S The unknown
総監修：ZAPジェフリー、ブンブン丸、柏ジェフリー TYVH-5014
カラー30分・ステレオ・HiFi ¥3,900(税込)

毎週月曜日18:30～19:00 テレビ東京系にてON AIR中!

# バーチャファイター
Virtua Fighter

アミューズメントを震撼させた
あのバーチャファイターが
ついにアニメーションになった!

● オープニング・テーマ
**WILD VISION**
歌：林 浩治 TODT-3599 ¥1,000(税込)
**11/22 ON SALE**

● エンディング・テーマ
**くちびるの神話**
歌：ビビアン・スー
TODT-3557 ¥1,000(税込)
**NOW ON SALE**

**サウンドトラックVOL.1**
音楽：大堀 薫 TYCY-5460 ¥3,000(税込)
**12/6 ON SALE**



©SEGA・テレビ東京・TMS

初回特典：いのまたむつみ描き下ろしB2ポスター

お問合せ：㈱ユーメックス 〒106 東京都港区南麻布1-10-4 ☎03-5443-4455 発売元：東芝EMI

YOUMEX TOSHIBA EMI


NEOGEOはSNKの商標です。
壮大なステージと衝撃のビジュアル!
史上空前のSTG新登場!!
シューティングゲーム
PULSTAR™
ネオジオSTG史上最大のスケールで迫る超大作シューティング!
©AICOM CO.,LTD. 1995
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京03(5275)6200 大阪06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
ネオジオCD版「パルスター」
'10月27日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
ネオジオ(ロムカセット)版 好評発売中



戦いは、新たなフィールドへ。
あのロックマンがアーケードに鮮烈デビュー。
CAPCOM




画面は開発中のものです。





CAPCOM INFORMATION LAND

## ★「19」シリーズ最新作「19XX」(ナインティーンダブルエックス)制作快調!!★

天駆ける平和の翼。




**「1941」から5年。ついに「19」シリーズ最新作がゲームセンターに登場します。その名も「19XX」(ナインティーンダブルエックス)!!**

このゲームの世界は、「1945年になっても第二次世界大戦が終結せず戦争が続いていたら…」という仮想戦記が設定です。プレイヤー機は現用兵機の「P-38 LIGHTNING」・「震電」・「MOSQUITO」の3機から選択が可能！「マーカーミサイル」・「フラッシュボム」などのニューギミックを搭載し、初心者からエキスパートまで楽しくプレイできるゲームです。

ライトニング　震電　モスキート

**【開発者から一言】**

こんにちは！「19XX」開発担当の(SATSUMA)です。この「19XX」は「ショット」や「ボム」に、こだわりのニューシステムを盛り込んでいて《むちゃくちゃ気持ちいいゲーム》に仕上がりそうです。今までの「19」シリーズとは一味も二味も違ったものにするため、現在スタッフ一同、すべての情熱を傾けて制作中ですので、ゲームセンターに登場する日を、楽しみにお待ちください。

株式会社カプコン®
＜AM国内販売部＞
●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)243-6264
松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。

# ゲーメスト

November
11.15
1995

No.155

平成7年11月15日発行(毎月2回15日,30日発行)
第10巻第21号通巻第155号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321

定価500円(本体485円)送料132円




雑誌22443-11／15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan T1022443110503